

ANDRÉ LIMA DE ALVARENGA

GRAND THEFT AUTO:
REPRESENTAÇÃO, ESPACIALIDADE E DISCURSO
ESPACIAL EM UM VIDEOGAME

PPGG/UFRJ

2007

GRAND THEFT AUTO:
REPRESENTAÇÃO, ESPACIALIDADE E DISCURSO ESPACIAL
EM UM VIDEOGAME

André Lima de Alvarenga

Dissertação submetida ao corpo docente do Programa de Pós-Graduação em Geografia da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre.

Orientador: Prof. Dr. Roberto Lobato Corrêa

Rio de Janeiro

2007

GRAND THEFT AUTO:
REPRESENTAÇÃO, ESPACIALIDADE E DISCURSO ESPACIAL EM UM
VIDEOGAME

André Lima de Alvarenga

Dissertação submetida ao corpo docente do Programa de Pós-Graduação em Geografia da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre.

Aprovado por:

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. ROBERTO LOBATO CORRÊA – Orientador
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Prof. Dr. PAULO CÉSAR DA COSTA GOMES
Universidade Federal do Rio de Janeiro

Prof^a. Dr^a. MARIA HELENA B. VAZ DA COSTA
Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Rio de Janeiro

2007

Alvarenga, André Lima de.

Grand Theft Auto: representação, espacialidade e discurso espacial em um videogame / André Lima de Alvarenga. – Rio de Janeiro, 2007.

XV, 176 f.: il.

Dissertação (Mestrado em Geografia) – Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, Programa de Pós-Graduação em Geografia – PPGG, 2007.

Orientador: Roberto Lobato Corrêa

1. Discurso espacial. 2. Espaço virtual. 3. Representação.
I. Título.

*Dedico este trabalho à memória de meu pai e de meus avós,
Que me ensinaram a persistir perante os desafios.*

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço à minha mãe, Ana Lúcia, que sempre me garantiu uma educação de qualidade e, mais importante, sempre se preocupou em me oferecer uma formação humanista. Agradeço a ela, também, por sua paciência nesses tempos em que minhas visitas se tornaram menos freqüentes.

Agradeço, também enormemente, à minha companheira Liliana, pela paciência, pela força, pelos cuidados e carinho. Ela que me apóia nas horas difíceis, faça chuva ou faça sol. Te amo!

Também não poderia deixar de agradecer ao meu irmão, Pedro Paulo, pelas conversas que ajudaram na organização do pensamento. Sou grato também ao meu primo Rafael que colaborou com minha saúde espiritual. Muito devo à minha amiga Ive Cunha pelo apoio e pela correção ortográfica. Agradeço, também aos meus amigos Jerônimo, Leonardo Torres, Leonardo Bittencourt, Lia Bahia, Tatiana Paiva, Gustavo Camargo, Pedro Quental e Erika Tambke, pela força essencial na superação dos desafios. Agradeço a todos que me apoiaram, me deram dicas e inspirações. Valeu a força!

Também não posso deixar de agradecer ao meu orientador Prof. Dr. Roberto Lobato Corrêa, pelo rigor acadêmico exigido, por ser um persistente estimulador da pesquisa em geografia e por acreditar em mim. Certamente, a injeção de ânimo a cada conversa telefônica foram essenciais para o avanço desta dissertação. Muito obrigado!

RESUMO

ALVARENGA, André Lima de. *Grand Theft Auto: Representação, espacialidade e discurso espacial em um videogame*. Orientador: Roberto Lobato Corrêa. Rio de Janeiro: UFRJ/PPGG; CNPq, 2007. Dissertação (Mestrado em Geografia).

A partir das teorias da semiologia e da análise discursiva e procurando conhecer as especificidades do meio infográfico, este trabalho analisa o videogame *Grand Theft Auto: San Andreas*, sob a ótica da geografia. A análise realizada por este trabalho permite tanto conhecer a maneira como a “espacialidade virtual” do jogo é construída, bem como, decifrar a partir de sua forma complexa de representação, seja por iconicidade, através de imagens e sons, seja por sua mensagem textual, um discurso sobre temáticas geográficas, como a fragmentação urbana e os territórios e territorialidades, procurando situar o jogo dentro de um campo discursivo específico.

ABSTRACT

ALVARENGA, André Lima de. *Grand Theft Auto: Representação, espacialidade e discurso espacial em um videogame*. Orientador: Roberto Lobato Corrêa. Rio de Janeiro: UFRJ/PPGG; CNPq, 2007. Dissertação (Mestrado em Geografia).

Based on the theories of semiology and also on the theory of the discursive analysis, and interested in the specificities of the infographic media, this work examines the videogame with the geographical lens. The present analysis allows us to find out how the “virtual spatiality” of the game was constructed, and also, it allows us to decode from its complex way of representation a discourse about geographical themes such as urban fragmentation, and territories/territorialities. This work also tries to situate the videogame beyond a specific discursive field.

LISTA DE SIGLAS

CCMN	- Centro de Ciências Matemáticas e da Natureza
C.J.	- Carl Johnson
CNPQ	- Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico
DEA	- Drug Enforcement Administration
FBI	- Federal Bureau of Investigation
GTA	- Grand Theft Auto
HTTP	- Hiper Text Transfer Protocol
PPGG	- Programa de Pós-Graduação em Geografia
UFRJ	- Universidade Federal do Rio de Janeiro
WWW	- World Wide Web

LISTA DE ANEXOS

Anexo 1 – Figuras,

Anexo 2 – Mapas,

Anexo 3 – Catálogo dos caracteres-figurantes,

Anexo 4 – Tabelas e

Anexo 5 – Gráficos.

;

SUMÁRIO

	p.
INTRODUÇÃO	1
I. REPRESENTAÇÃO, IMAGEM E DISCURSO	5
A Introdução	5
B A Semiologia Saussuriana	6
C A Semiologia de Roland Barthes	8
D A Tríade Sígnica de Peirce	11
E Algumas Contribuições de Umberto Eco	16
F Piaget, Desenvolvimento Cognitivo e Representação	18
G A Análise Discursiva de Foucault	20
II. MÍDIAS INFOGRÁFICAS E VIDEOGAME – EVOLUÇÃO E ESPECIFICIDADES	27
A Introdução	27
B A Emergência do Novo Paradigma das Técnicas Midiáticas	27
C Os Videogames e suas Ferramentas Teóricas de Análise	35
III. DESCREVENDO O JOGO <i>GTA: SAN ANDREAS</i>	44
A Introdução	44
B Maquete, Cenário... Arquitetura. Compondo o Espaço Virtual do Jogo	46
C Povoando os Espaços	57
D Estória do Jogo	64
E Elementos Importantes da Jogabilidade	72

IV.	DECIFRANDO O DISCURSO SOCIOESPACIAL DO JOGO	74
A	Introdução	74
B	O Espaço Urbano Fragmentado	75
C	Territórios e Territorialidades	83
D	Fragmentação e Territorialidades no <i>GTA</i>	93
	1- A fragmentação urbana representada em San Andreas	94
	2 – Territórios e territorialidades em San Andreas	99
E	O Discurso Socioespacial do <i>GTA: San Andreas</i>	105
V	CONSIDERAÇÕES FINAIS	117
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	122
	ANEXOS	129

INTRODUÇÃO

O surgimento de uma geografia cultural não data de hoje, na década de 1920 Carl Sauer já tratava do tema e podemos encontrar em Vidal de la Blache algumas raízes desta vertente da geografia. Mas, foi a partir do final da década de 1970, com o chamado *Cultural Turn* que uma nova geografia cultural começou a se delinear. Os progressos da lingüística e da teoria da comunicação e a crescente importância dada ao simbólico na constituição da paisagem como fenômeno cultural, além da interpretação do espaço como um texto, permitiram um mergulho geográfico em espaços imateriais, mas por constituírem formas simbólicas, presentes no cotidiano das pessoas, dão margem a diversas interpretações acerca de variadas temáticas, acabando por influenciar ou intervir na forma como as pessoas interpretam o “real”. “Os homens não agem em função do real, mas em razão da imagem que fazem dele” (CLAVAL, 1997, p. 94).

A nova geografia cultural passa a considerar o fato de que os homens constroem e humanizam o espaço com base em suas próprias visões de mundo. Torna-se primordial conhecer como se dá o processo de valorização subjetiva do espaço. Nesse sentido, Claval defende ser preciso “partir da idéia de que todas as realidades geográficas são apreendidas por meio de palavras e imagens”, já que as relações humanas sempre se apóiam em uma mediação cultural (CLAVAL, 2003, p. 163). A geografia cultural passa, portanto, a se ater aos discursos e às representações que os codificam, “uma vez que estas últimas traduzem maneiras de ver padronizadas”. As representações chegam aos indivíduos por meios diversos, constituindo “um universo mental que se interpõe entre as sensações recebidas e a imagem construída em seu espírito” (CLAVAL, 1997, p. 93).

Dessa maneira, apoiado na captação dos fenômenos, nas formas de sua descrição e representação, bem como nos modelos, conceitos e categorias, imanentes à própria vida em sociedade, os homens constroem seu espaço de vida deixando nele as marcas de sua cultura. Autores como Moraes (2005) compreendem que o espaço produzido propicia leituras que retro-alimentam o processo, porque veiculam projetos e interpretações.

Os discursos e representações são concebidos por autores como Foucault como manifestações ideológicas, numa disputa pela hegemonia na difusão de maneiras de ver o mundo. Conforme argumenta Moraes (2005), as transformações efetuadas na superfície da Terra seguem muito mais uma geografia da mídia, ou dos Estados Maiores, do que a que flui nos currículos, nos tratados e nas academias, embora concorde que ambas se articulem na formação da opinião pública. Claval, por sua vez, compreende que ao supor formas universais na maneira de conceber o real sobre o qual se debruça, o observador tende a naturalizar a realidade e, portanto, “a finalidade profunda da geografia cultural” seria para ele, “incompatível com tal maneira de ver” (CLAVAL, 1997, p. 107).

De maneira semelhante, Santos (1980) propõe uma geografia que defenda a construção de “um espaço Natureza social aberta à contemplação direta dos seres humanos, e não um fetiche”. Ao dizer isso, deixa clara sua compreensão de que não se apreende a complexidade dos processos que trabalham na construção do espaço a partir da paisagem simplesmente, ou seja, com base na superficialidade aparente das formas.

Uma descrição, uma foto, um filme ou um videogame são meios e superfícies em que se pode apresentar uma paisagem e uma estória/história, portanto, têm muito a dizer sobre os conceitos que se tem sobre uma dada realidade geográfica. Haveria, dessa maneira, conforme defende Moraes (2005), que se pesquisar como setores formadores de opinião, como a indústria cultural, criam e difundem padrões de representação geográfica, orientando e administrando a consciência espacial dos indivíduos; e paralelamente como os indivíduos respondem diferentemente a tais estímulos.

A geografia cultural, portanto, possui um braço debruçado sobre o estudo das diversas formas de representação do espaço. Há atualmente inúmeros trabalhos acadêmicos sobre as representações espaciais em seus diversos meios. Tomam forma e se difundem diversas novas geografias, tais como a da música, a da poesia, a do teatro, a do cinema... Propomos com este trabalho analisar com base em teorias da representação juntamente com as geográficas dar um primeiro passo no sentido de analisar, sob a ótica geográfica, esse meio bastante recente, mas já amplamente difundido globalmente: o videogame. Não encontramos até agora nenhum trabalho feito em geografia que trate do tema, todos os

trabalhos sobre espaço nos videogames que encontramos são obras de autores de outras disciplinas acadêmicas, como Henry Jenkins. Mas antes é preciso deixar claro que o presente autor não se baseou nos autores da geografia cultural para realizar tal análise, a não ser como inspiração. Toda a base teórica utilizado no sentido de interpretação das representações são oriundas das teorias construtivistas da comunicação, significação e conhecimento.

Como os videogames são muito diversos entre si, pois contam com diversas categorias, suportes, jogos e modelos diferentes, achamos mais correto iniciar esta empreitada, a partir deste trabalho, com a análise de um único videogame, procurando observar como são construídos sua representação do espaço e seu discurso espacial. A escolha pelo jogo *GTA: San Andreas*, se deve principalmente ao fato de se tratar de um dos videogames mais vendidos da história, mas também pelo grau de complexidade com que o espaço urbano é nele representado.

A primeira tarefa de nosso trabalho consistiu em fazer um levantamento das ferramentas teórico-conceituais que nos auxiliarão em nossa análise. A base teórica deste trabalho se divide em dois momentos diferentes: um não geográfico e um geográfico. O primeiro capítulo dessa dissertação consiste na primeira parte da base teórica não geográfica. Destacamos aqui as teorias semiológicas de Ferdinand de Saussure, Charles Peirce, Roland Barthes e Umberto Eco, que nos ajudam a compreender o funcionamento do mundo dos signos. Recorremos, também, à psicologia cognitiva de Jean Piaget, que representa um esforço de compreensão de como a inteligência simbólico-representativa se desenvolve nos homens, da infância à fase madura. A seguir, apresentamos algumas contribuições teóricas fornecidas pela arqueologia discursiva de Foucault, que nos chamam a atenção para o fato de que os conteúdos dos discursos se distribuem em uma vasta gama de meios de aparição, revelando que a prática discursiva consiste numa batalha silenciosa de maneiras de ver e interpretar o mundo que buscam convencer.

No segundo capítulo, tratando ainda da base teórica não geográfica, discutimos as capacidades e potencialidades deste novo meio de representação que são as mídias infográficas, recorrendo a autores como Lucia Santaella, Pierre Levy e Steven Johnson. Na

segunda parte desse capítulo estão as contribuições de alguns autores contemporâneos, que estão desbravando teoricamente a “espacialidade virtual” dos videogames, tais como Jesper Juul, Henry Jenkins e Bernard Suits.

No capítulo terceiro, descrevemos o videogame *Grand Theft Auto: San Andreas*, com ênfase nos aspectos espaciais apresentados. Os elementos descritos são divididos em três segmentos: o cenário virtual, a população representada e a estória ficcional narrada pelo jogo, e posteriormente integrados em uma forma única de representação: o videogame visto em sua totalidade, como ele é entregue ao consumidor, para uso.

No quarto e último capítulo, primeiramente expomos a discussão da base teórica geográfica. As temáticas geográficas destacadas foram 1- fragmentação urbana, e 2 – territórios e territorialidades. Relativamente à fragmentação urbana recorreremos a autores como David Harvey, Edward Soja, Gary Bridge, Saskia Sassen, Peter Marcuse e Claude Raffestin. Para a discussão dos territórios e territorialidades trouxemos para a discussão autores como Claude Raffestin, Robert Sack, David Harvey, Antônio C. R. Moraes e Rogério Haesbaert. Terminada a discussão teórica, realizamos, finalmente, a análise a que nos propusemos, que consiste em verificar como a fragmentação urbana e como territórios e territorialidades são representados no jogo, e qual discurso espacial se pode ler a partir de tal representação. Por fim, procuramos verificar outros meios de representação onde podemos encontrar discursos espaciais semelhantes aos encontrados no jogo, identificando portanto uma regularidade de dispersão, conforme nos propõe Foucault em sua *Arqueologia do Saber*.

I – REPRESENTAÇÃO, IMAGEM E DISCURSO

A - Introdução

A investigação sobre as formas de representação está presente em vários campos de pesquisa e configura-se como um empreendimento interdisciplinar. Tal estudo conta com colaboradores em diversas disciplinas, tais como a história da arte, antropologia, sociologia, psicologia, artes plásticas, lingüística, comunicação social, entre outras.

Ao longo da história, diversas foram as formas de abordar as representações. Seguiremos, neste trabalho, a linha epistemológica intitulada *abordagem construtivista*. De acordo com Stuart Hall, para essa vertente do pensamento, as coisas não significam por si, elas têm seu significado construído durante o processo comunicativo, através da utilização de um sistema representacional. Representação é uma prática, um tipo de “trabalho”, que usa objetos e efeitos materiais. Os sistemas representacionais consistem em *sons* que transmitimos através de nossas cordas vocálicas, *imagens* que fazemos em papéis foto-sensíveis com câmeras, as *marcas* que fazemos com tintas na tela, os *impulsos* digitais que transmitimos eletronicamente.

Compreende-se no construtivismo que é o sistema de linguagem que usamos para representar nossos conceitos que dá significado às coisas, acabando por moldar reversivamente os próprios conceitos. Os atores sociais usam o sistema conceitual de suas culturas, além dos sistemas lingüísticos e representacionais para dotar o mundo de sentido e para comunicar sobre esse mundo significativamente para os outros (HALL, 2003).

O antropólogo Clifford Geertz (2004) afirma que essas construções de sentido representam esforços para formular conceitos que descrevam como pessoas ou grupos em qualquer época histórica fazem sentido para si mesmos. Ele afirma que quando este processo torna-se claro buscam-se “explicações para a ordem social, para mudanças históricas, ou para o funcionamento psíquico de um modo geral” (GEERTZ, 2004, p. 37).

HALL (2003) argumenta que para a visão construtivista o receptor de mensagens, sentidos e significados, não é uma tela vazia, na qual o sentido original é diretamente projetado. O ato de compreender o significado é uma prática de significação tanto quanto o de transmiti-lo. A representação funciona muito mais como um modelo de diálogo, do que como um único emissor de sentido. É, portanto, chamada de *dialógica*. O que sustenta esse diálogo é a presença de códigos culturais compartilhados, que não podem garantir que o sentido permanecerá estável para sempre.

B – A Semiologia Saussuriana

A visão sócio-construtivista da linguagem e representação se deve em grande parte ao trabalho e a influência do lingüista suíço Ferdinand de Saussure, fundador da moderna *semiologia*. Este autor argumenta que quando nos comunicamos através de qualquer linguagem, utilizamos um sistema de signos.

“Pode-se, então, conceber *uma ciência que estude a vida dos signos no seio da vida social*; ela constituiria uma parte da Psicologia social e, por conseguinte, da Psicologia geral; chamá-la-emos de *Semiologia* (do grego *sèmeion*, “signo”). Ela nos ensinará em que consistem os signos, que leis os regem. Como tal ciência não existe ainda, não se pode dizer o que será; ela tem direito, porém, à existência; seu lugar está determinado de antemão” (SAUSSURE, 2004, p. 25).

Saussure entende que a semiologia seria uma ciência geral, dentro da qual se incluiria a lingüística e, portanto, as leis da primeira se aplicariam à segunda. A principal “lei geral” desenvolvida por ele foi a de que os signos são a união de um *significado* e um *significante*. O plano dos significantes constitui o *plano de expressão* e o dos significados o

plano de conteúdo. Saussure entende uma natureza psíquica do significado ao denominá-lo *conceito*, por exemplo, o significado da palavra *boi* não é o animal *boi*, mas sua imagem psíquica. A *significação* é concebida como um processo, ato que une o significante ao significado e cujo produto é o signo.

Dois dos mais importantes desenvolvimentos teóricos de Saussure para a semiologia foram, entre outros, a idéia da arbitrariedade dos signos e a divisão da linguagem em língua e fala.

“Com o separar a língua da fala, separa-se ao mesmo tempo: 1º, o que é social do que é individual; 2º, o que é essencial do que é acessório e mais ou menos accidental.” (...) “A língua não constitui, pois, uma função do falante: é o produto que o indivíduo registra passivamente; não supõe jamais premeditação, e a reflexão nela intervém somente para a atividade de classificação” (...) “A fala é, ao contrário, um ato individual de vontade e inteligência, no qual convém distinguir: 1º, as combinações pelas quais o falante realiza o código da língua no propósito de exprimir seu pensamento pessoal; 2º, o mecanismo psicofísico que lhe permite exteriorizar essas combinações.” (SAUSSURE, 2004, p. 22).

Seguindo tal linha de raciocínio, poderíamos dizer que a língua é uma estrutura enquanto a fala é sempre uma atualização, ou em outras palavras, uma utilização da estrutura da língua para comunicar algo específico. Saussure afirma, também, que a língua não é estática, ela evolui exatamente na sua relação dialética com a fala. Levando em consideração a mutação do sistema lingüístico podemos dizer que uma mesma expressão pode ser compreendida de diversas maneiras. Pensar o sentido do que é expresso deve

invocar um processo de **interpretação**. Há, portanto, uma imprecisão inevitável na linguagem¹ (HALL, 2003, p. 32).

Ferdinand Saussure se dedicou principalmente à lingüística e, portanto seus escritos sobre semiologia são apenas uma pequena parte de seu trabalho. Muitas de suas teorias foram posteriormente refutadas por outros teóricos, como veremos adiante, mas apesar disso, o passo que deu foi de grande contribuição e representou um enorme avanço na pesquisa dos signos. Muitos outros teóricos seguiram seu rastro e trouxeram, também, importantes subsídios no desenvolvimento da teoria.

C – A Semiologia de Roland Barthes

Roland Barthes foi um dos mais importantes semiólogos que deram prosseguimento ao trabalho de Saussure. Em seu livro “Elementos de Semiologia”, lançado em 1964, ele argumenta que a morosidade no avanço da teoria se dava pelo fato de se considerar, desde Saussure, que a semiologia seria um ramo geral dentro do qual estaria a lingüística, pois não seria absolutamente certo que houvesse qualquer sistema de signos mais amplo do que a linguagem humana.

“Objetos, imagens, comportamentos podem significar, claro está, e o fazem abundantemente, mas nunca de uma maneira autônoma; qualquer sistema semiológico repassa-se de linguagem. A substância visual, por exemplo, confirma suas significações ao fazer-se repetir por uma mensagem lingüística (é o caso do cinema, da publicidade, das historietas em quadrinhos, da fotografia de imprensa etc.), de modo que ao menos uma parte da mensagem icônica está

¹ Note que o que Saussure chama de língua, muitos outros autores como, no caso, Hall, chamam de linguagem. Para Saussure, e também para Barthes, a linguagem é a língua mais a fala, ou seja, é a totalidade que abarca a estrutura e sua utilização possível.

numa relação estrutural de redundância ou revezamento com o sistema da língua; quanto aos conjuntos de objetos (vestuário, alimentos), estes só alcançam o estatuto de sistemas quando passam pela mediação da língua, que lhes recorta os significantes (sob a forma de nomenclaturas) e lhes denomina os significados (sob a forma de usos ou razões); nós somos, muito mais do que outrora e a despeito da invasão das imagens, uma civilização da escrita” (BARTHES, 2006, p. 12).

Barthes entende que apesar de trabalhar com substâncias não-lingüísticas, o semiólogo é levado a encontrar, mais cedo ou mais tarde, a linguagem em seu caminho, não só como modelo, mas como mediação ou significado. Tal linguagem não seria exatamente a dos lingüistas, mas sim uma outra, cujas unidades não são mais os monemas² ou fonemas, mas sim fragmentos extensos do discurso. A semiologia seria, então, levada a absorver-se numa *translingüística*, cuja matéria tanto pode ser o mito, a narrativa, o artigo de imprensa, os objetos das civilizações, tanto quanto sejam *falados*, seja por meio da imprensa, da entrevista, da conversa ou mesmo da linguagem implícita. Barthes considera, portanto, necessário admitir a possibilidade de revirar a proposição de Saussure e dizer que a Semiologia é que é uma parte da Lingüística, a que se encarregaria das *grandes unidades significantes* do discurso (BARTHES, 2006).

Barthes compreende que o termo utilizado por Saussure, quando falava do princípio da *arbitrariedade* dos signos, não é muito adequado. Ele defende que o liame entre o significante e o significado seja contratual em seu princípio, ressaltando que tal contrato é coletivo e inscrito numa temporalidade longa, e, conseqüentemente, naturalizado, de certo modo. Haveria signos arbitrários, quando fundados não por contrato, mas por decisão

² De acordo com o Moderno Dicionário da Língua Portuguesa – Michaelis, da editora Melhoramentos, edição de 1998, monema significa: *sm (mono + ema) Ling* Unidade mínima de significação, que pode apresentar-se como um radical primário, um sufixo, uma desinência ou pode até mesmo coincidir com a palavra.

unilateral, como no caso da moda; e haveria signos motivados, quando a relação entre significante e significado é analógica, como no caso das imagens (BARTHES, 2006).

Barthes, com base em Hjelmslev, defende a importância da distinção na semiologia dos sistemas conotativos dos sistemas denotativos. Os sistemas denotativos seriam sistemas semióticos simples, ou seja, formados por um plano de expressão (E), um plano de conteúdo (C) e uma significação, esta formada pela relação (R) entre os dois planos: E R C. No caso dos sistemas conotativos o “primeiro sistema (E R C) torna-se o plano de expressão ou significantes do segundo sistema: (E R C) R C” (BARTHES, 2006, p. 95).

“poderíamos dizer que a sociedade, detentora do plano de conotação, fala os significantes do sistema considerado, enquanto o semiólogo fala-lhe os significados; ele parece possuir, pois, uma função objetiva do deciframento (sua linguagem é uma operação) diante do mundo que naturaliza ou mascara os signos do primeiro sistema sob os significantes do segundo; sua objetividade, porém, torna-se provisória pela própria história que renova as metalinguagens” (BARTHES, 2006, p. 99).

Desse modo, em seus estudos, Barthes utilizou a semiologia como ferramenta teórica de “leitura” da cultura popular, da moda e da alimentação tratando as atividades e objetos culturais por ele analisados como signos e como uma linguagem através da qual um sentido é comunicado.

A propósito do tema, Geertz (1989) argumenta que o ponto geral da abordagem semiótica da cultura é auxiliar-nos a ganhar acesso ao mundo conceptual no qual vivem os nossos sujeitos. Contudo, Geertz adverte que, deve-se ter o cuidado de nunca imaginar que se está lidando com a verdade, mas sempre com interpretações. E acrescenta que sendo as

interpretações antropológicas (e semiológicas) textos de segunda e terceira mão, devemos ter em mente que se tratam de algo construído, ou seja, ficções.

D – A Tríade Sínica de Peirce

O matemático e filósofo norte americano Charles Sanders Peirce, contemporâneo de Saussure, conhecido por suas teorias sobre lógica e pragmatismo, também contribuiu largamente para a teoria semiológica. Suas classificações se fundamentam em princípios lógicos bastante gerais e fornecem uma rede de distinções elementares e altamente abstratas que funcionam como um mapa de orientação para a leitura das “leis” que comandam o funcionamento de todos os tipos possíveis de signos.

Peirce deu maior atenção à relação entre significante/significado e o que chamou de *referente*. Para Peirce, contrariamente a Saussure, o signo não é uma entidade biplanar, mas um “representamen”, que só existe quando uma expressão é imediatamente envolvida numa relação triádica. Ou seja, para haver signo é necessário que haja uma relação entre o Objeto, aquilo a que o signo se refere; o próprio Signo, e o Interpretante, o signo apropriado pela mente.

“Um *Signo*, ou *Representâmem*, é um Primeiro que se coloca numa relação triádica genuína tal com um Segundo, denominado seu *Objeto*, que é capaz de determinar um Terceiro, denominado seu *Interpretante*, que assuma a mesma relação triádica com seu Objeto na qual ele próprio está em relação com o mesmo Objeto” (PEIRCE, 2005, p. 63).

Peirce ressalta o aspecto psíquico presente no significado de Saussure, chamando-o de interpretante, levando em consideração os processos cognitivos envolvidos. Para Peirce representar é “estar em lugar de, isto é, estar numa tal relação com um outro que, para certos propósitos, é considerado por alguma mente como se fosse esse outro” (PEIRCE, 2005, p. 61).

Lucia Santaella, uma das principais referências brasileiras nos estudos da obra de Peirce, entende que na teoria peirceana, todos os três correlatos - signo, objeto e interpretante - são signos, porém se diferenciam pelo papel lógico desempenhado por cada um deles na tríade. O signo peirciano, na sua relação com o objeto, é sempre *apenas* um signo, uma vez que nunca é completamente adequado ao objeto; não se confunde com ele e nem pode prescindir dele. O signo não pode nem deve reproduzir todos os aspectos do objeto, ao contrário seria ele o próprio objeto e, portanto, não pode substituí-lo, mas apenas *estar no lugar dele e indicá-lo para* a idéia que ele produz ou modifica (SANTAELLA, 2004).

Essa eterna falta do signo em relação ao objeto resulta, de acordo com Peirce, num processo de interpretação no qual o interpretante, tornado novamente objeto, é percebido como signo, processo que gera um novo interpretante e assim *ad infinitum* (PEIRCE, 2005).

Objeto, na semiologia peirciana, significa *qualquer coisa que chega à mente em qualquer sentido*. Qualquer coisa que é mencionada ou sobre a qual se pensa é, portanto, um objeto semiológico. Contudo, Peirce denomina dois objetos no processo de semiose: o Objeto Mediato e o Objeto Imediato. O Objeto Mediato é o Objeto fora do signo, o qual ele também chama de Objeto Dinâmico ou real. O signo indica tal objeto por sugestão; essa sugestão é chamada de Objeto Imediato.

Para defender a idéia de que o objeto dinâmico, ou mediato, pode estar ao mesmo tempo dentro e fora da cadeia signica, Peirce utiliza as mesmas ferramentas analíticas da tríade semiótica sobre os processos de percepção. Ele nomeia, então, uma nova tríade, esta constituída por Percepto, *Percipuum* e Julgamento Perceptivo. O percepto ocupa o lugar do objeto dinâmico, o *percipuum* desempenha o papel do objeto imediato, ou signo, enquanto

o julgamento perceptivo está para o interpretante. Santaella argumenta que o *percipuum*: “é o percepto tal como aparece, traduzido na forma e de acordo com os limites que nossos sensores lhe impõem” (SANTAELLA, 2004, p. 52). Peirce compreende que nós só percebemos aquilo que estamos equipados para interpretar. Ou seja, quando a informação de um dado signo nos chega à mente, deve se conformar às informações anteriores fornecidas pelo mesmo ou por outros signos que se refiram ao mesmo tema ou a um tema semelhante ao apresentado pelo signo. Santaella (2004) chama essa informação anterior ao signo adquirida colateralmente por meio de outros signos de contexto do signo.

Haveria, portanto, para Peirce, os objetos dinâmicos (ou perceptos), situados no mundo “real” e inacessíveis diretamente à interpretação cognitiva das pessoas; tais objetos seriam percebidos como objetos imediatos (ou percipiuns) e captados pelas mentes de cada indivíduo como interpretantes (ou julgamentos perceptivos). Tais interpretantes se formam a partir de associações imediatas entre as diversas significações representadas pelo mesmo objeto (tornado signo) nas diversas situações em que ele já foi ou que poderia ser percebido pelos indivíduos, assim contextualizando o signo à situação em que ele é percebido num momento específico. Diante de tais circunstâncias, os sujeitos podem produzir e emitir representações dos objetos na forma de *representamens* (ou signos), que passam a compor, então, o mundo dos objetos dinâmicos, inacessíveis, e captados pelo mesmo processo semiótico cognitivo. Na medida em que as pessoas se deparam com novos signos altera-se o contexto do signo, e altera-se toda a cadeia sígnica, num verdadeiro devir semiológico.

Outra importante contribuição de Peirce foi a divisão do signo em ícone, índice e símbolo. Os ícones representariam por qualidade equivalente ou semelhança. Diz o autor: “um signo pode ser icônico, isto é, pode representar seu objeto principalmente através de sua similaridade, não importa qual seja seu modo de ser” (PEIRCE, 2005, p. 64). Ele argumenta que um ícone puro seria uma mera possibilidade não chegando a ser uma idéia, ou seja, uma mera ferramenta lógica abstrata. Contudo acrescenta que se o que se quer é um substantivo, um *representâmen* icônico pode ser denominado de *hipoícone* (PEIRCE, 2005, p. 64).

“Os hipoícones, *grosso modo*, podem ser divididos de acordo com o modo de Primeiridade de que participem. Os que participam das qualidades simples, ou Primeira Primeiridade, são *imagens*; os que representam as relações, principalmente as diádicas, ou as que são assim consideradas, das partes de uma coisa através de relações análogas em suas próprias partes, são *diagramas*; os que representam o caráter representativo de um representâmen através da representação de um paralelismo com alguma outra coisa, são *metáforas*” (PEIRCE, 2005, p. 64).

Os índices têm o caráter de representar através do estabelecimento de uma conexão. Por exemplo, um quadrante solar ou um relógio indicam a hora, um dedo indicador aponta para alguma coisa, a estrela polar indica o norte. “Tudo o que atrai atenção é índice. Tudo que nos surpreende é índice, na medida em que assinala a junção de duas porções da experiência” (PEIRCE, 2005, p. 67).

Um *Símbolo* é um Representâmen cujo caráter representativo consiste exatamente em ser uma regra que determinará seu Interpretante. Todas as palavras, frases, livros e outros signos convencionais são Símbolos para Peirce. Um símbolo, assim como uma palavra, representa a partir de uma idéia geral para a qual os existentes devem se conformar.

“A palavra e seu significado são, ambos, regras gerais; porém, dos dois, apenas a palavra prescreve a qualidade de suas réplicas em si mesmas. A “palavra” e seu “significado” não diferem em nenhum outro aspecto, a menos que algum sentido especial seja atribuído ao “significado” (PEIRCE, 2005, p. 71).

Peirce compreende um símbolo como uma lei ou regularidade, um signo que depende de um hábito. Seu Interpretante deve obedecer à mesma descrição e o mesmo deve acontecer com o significado. Contudo, diz ele: “uma lei necessariamente governa, ou está corporificada em individuais, e prescreve algumas de suas qualidades” (PEIRCE, 2005, p. 71). Conseqüentemente, segundo Peirce, um constituinte de um símbolo pode ser um Índice e um outro constituinte pode ser um Ícone.

Peirce sintetiza as três partes do signo na seguinte citação:

“O Ícone não tem conexão dinâmica alguma com o objeto que representa; simplesmente acontece que suas qualidades se assemelham às do objeto e excitam sensações análogas na mente para a qual é uma semelhança. Mas, na verdade, não mantém conexão com elas. O índice está fisicamente conectado com seu objeto; formam, ambos, um par orgânico, porém a mente interpretante nada tem a ver com essa conexão, exceto o fato de registrá-la, depois de ser estabelecida. O símbolo está conectado a seu objeto por força da idéia da mente-que-usa-o-símbolo, sem a qual essa conexão não existiria” (PEIRCE, 2005, p. 73).

Peirce desenvolveu e ordenou importantes categorias analíticas para o trabalho semiológico e embora suas teorias tenham demorado a se difundir, constituem alicerce fundamental na bagagem teórico-conceitual da semiologia.

E – Algumas Contribuições de Umberto Eco

O semiólogo e medievalista Umberto Eco, também dá prosseguimento à teoria semiótica e recorre aos autores da antigüidade clássica e os medievais com o intuito de realizar uma comparação das teorias semiológicas contemporâneas, pós-Saussure, com as antigas. A partir desse resgate sugere algumas categorias de análise que se podem acrescentar para a semiologia com o propósito de se aprofundar no entendimento dos processos representativos e do funcionamento do próprio pensamento sógnico. Para o presente trabalho destacamos a sua teorização sobre a posição do sujeito no processo de semiose.

Compreendendo o *continuum* do processo de significação, definido por Peirce, Eco defende que, a cada momento, no devir do processo de interpretação dos signos, o próprio sujeito entra em crise e ele próprio se re-significa (ECO, 2001, p. 66).

“Se podia então dizer que o signo como igualdade e identidade é coerente com uma noção esclerosada (e ideológica) de sujeito, o signo como momento (sempre em crise) do processo de semiose é o instrumento através do qual o mesmo sujeito se constrói e se desconstrói continuamente. O sujeito entra numa crise benéfica porque participa da crise histórica (e constitutiva) do signo. O sujeito é aquilo que os processos contínuos de ressegmentação do conteúdo o fazem ser. (...) Somos, como sujeitos, aquilo que a forma do mundo produzida pelos signos nos faz ser” (ECO, 2001, p. 67).

Partindo desse pressuposto Eco procura entender como se dá o processo de interpretação. Como uma mesma imagem sensorial, ou o mesmo significante, pode se

referir aos significados mais variados. O autor busca compreender de que maneira o ouvinte compreende com relativa exatidão o que o orador quis dizer. Ou, formulando de outra forma, Eco procura saber como se dá o processo de interpretação. Retoma, então, a *árvore de Porfírio* para compreender como se dá tal processo. Essa árvore apresenta o formato de um sistema dicotômico, em que de um galho saem dois ramos e de cada ramo dois sub-ramos, como numa relação gênero/espécie. O pensamento interpretativo seguiria o modelo desta árvore. Porém, Eco argumenta que como esta árvore pode ser organizada de maneiras muito diversas, “o modelo da enciclopédia semiótica não é, pois, a árvore, mas o *rizoma*” (ECO 2001, p. 124), apoiado em Deleuze e Guattari. E continua: “cada ponto do rizoma pode e deve ser ligado a qualquer outro ponto, (...); em cada rizoma se pode cortar uma série indefinida de árvores parciais (ECO, 2001, p. 124)

É ainda Eco que comenta:

“Quando Peirce dizia que o significado de uma proposição abarca todas as suas óbvias e necessárias deduções, queria dizer que cada unidade semântica implica todos os enunciados em que pode estar inserida, e estes, todas as inferências que com base nas regras enciclopedicamente registradas permitem” (ECO, 2001, p. 121).

A representação permite fazer inferências contextuais uma vez definido o tema do discurso. A metáfora de Eco do raciocínio que funciona como enciclopédia retrata a capacidade do destinatário de atualizar o significado lexical de cada termo, com base nas inferências contextuais e, a partir de então, construir em sua mente as possíveis interpretações para a representação que observa. Mais à frente quando formos falar das novas mídias veremos como a metáfora da enciclopédia funciona de forma muito semelhante ao que vem sendo chamado de hipertexto, termo que consideramos ser mais

apropriado, visto que a maioria dos autores desconsidera o aspecto rizomático da enciclopédia, relegando-a a categoria de estrutura arborescente, ao lado do dicionário.

F – Piaget, Desenvolvimento Cognitivo e Representação

Ao estudar a evolução da inteligência e a formação do símbolo na criança, o psicólogo e educador Jean Piaget trouxe algumas boas contribuições para as teorias da representação. A análise dos processos cognitivos, desde a infância até fase adulta, permitiu a Piaget detectar o desenvolvimento dos esquemas representativos da mente como resultado da evolução dos esquemas sensório-motores.

Piaget elegeu como objeto de estudo os seus próprios filhos. Tomou nota de cada aprendizado feito por cada criança, comparou e pôde chegar a algumas conclusões. O primeiro dado destacado pelo autor consiste em que o aprendizado humano se desenvolve em dois pólos de evolução: de um lado, um processo de *acomodação* dos novos esquemas e, de outro, um processo de *assimilação*, no qual os novos esquemas aprendidos são exercitados em combinação com todos os esquemas anteriormente incorporados.

O educador entende que na infância o pensamento inteligente oscila entre esses dois pólos, ora prevalecendo a acomodação, ora a assimilação. Sempre que os processos de acomodação prevalecem, predominam os atos de imitação e quando os processos de assimilação vigoram são os jogos que triunfam no comportamento. Esse desequilíbrio, que caracteriza os balbucios de inteligência representativa nas crianças, diminui e tende a se estabilizar aos poucos, na medida em que amadurecem e se aproximam da fase adulta. “Na medida em que é procurado um equilíbrio estável entre a assimilação e a acomodação, pode-se falar, pois de adaptação propriamente inteligente” (PIAGET, 1990, p. 18). Piaget divide em seis etapas este processo evolutivo do desequilíbrio total entre os dois processos até o equilíbrio (quase) total da fase adulta.

Conforme defende o autor, o pensamento conceitual só se completa na maturidade, quando, além do equilíbrio, se atinge uma reversibilidade, ou seja, quando a partir de um

objeto se deriva um conceito e vice-versa, ou quando de um particular se vislumbra um geral e do geral um particular. Essa auto-combinação e comparação de fatores é para o educador o que garante o pensamento inteligente.

Piaget argumenta que na medida em que a mente da criança busca um equilíbrio entre imitação e jogo, começam a se esboçar duas faculdades fundamentais para o desenvolvimento inteligente e, para a vida social: a imagem mental, resultado do desenvolvimento dos processos de imitação, e o simbolismo, derivado da evolução do jogo. A imagem mental de Piaget não seria um simples produto da percepção, ela resultaria de uma construção que ocorre durante a atividade perceptiva.

“Ora, é essa atividade perceptiva, e não a percepção como tal, que engendra a imagem, espécie de esquema ou de cópia resumida do objeto percebido, e não continuação da sua vivacidade sensorial. Além disso, a imagem é imediatamente integrada na inteligência conceptual, a título de significante, tal como a atividade perceptiva já o fora, no momento preciso da percepção, dado que esta pode revestir-se de uma significação nocional e não apenas sensório-motora” (PIAGET, 1990, pp. 100 e 101).

Assim, observa-se que a solidariedade entre a imagem e o pensamento ocorre como uma interação, embora reconhecendo-se essa colaboração como condição de um processo de significação no qual a imagem é um significante simbólico e os esquemas mentais e conceitos são aqueles que outorgam as significações. Evidencia-se, assim, o caráter não-autônomo da imagem para fins do seu próprio desenvolvimento.

Para Piaget, o elemento intermediário que favorece essa transição se encontra na narrativa. Como meio de evocação e de reconstituição da experiência vivida, a narrativa constitui-se num intermediário indispensável do trânsito entre os esquemas verbais e os

esquemas conceituais. É ao evocar uma imagem na memória e ao descrevê-la silenciosamente, com seus objetos e seus processos, que podemos extrair da imagem conceitos. De acordo com o educador na maturidade intelectual a imagem mental não é estática, é dinâmica e dialoga com os esquemas conceituais.

A imagem é, para Piaget, um esquema anteriormente acomodado que se põe ao serviço de assimilações atuais, também interiorizadas, a título de “significante”. Tais assimilações e acomodações anteriores interferem nas presentes e, graças a elas, os dados atuais podem ser assimilados a objetos não percebidos e simplesmente evocados. Tal processo mental compreendido por Piaget dialoga diretamente com a teorização sobre o funcionamento do contexto do signo, citado por Peirce e reforçado por Eco.

Poderíamos, então traçar um paralelo entre as teorias de Piaget e Peirce. A imagem mental seria formada durante a atividade perceptiva, que para Peirce se divide em Percepto, Percipuum e Julgamento Perceptivo. Tal processo engendraria uma imagem mental que, através dos processos assimilativos, passaria a funcionar na cadeia sógnica como contexto do signo, servindo como base de comparação para os desdobramentos semióticos infinitos teorizados por Peirce. Tal processo infinito de re-significação explicado por Peirce é confirmado na teoria piagetiana através do princípio da reversibilidade. Podemos, dessa maneira, utilizar uma teoria ou outra, na análise das representações, dependendo do que suas ferramentas conceituais têm a oferecer em cada momento da pesquisa.

G – A Análise Discursiva de Foucault

O trabalho de Michel Foucault, dedicado ao que chamou de arqueologia dos discursos difere de tudo o que vimos até aqui. Alternativamente aos autores citados anteriormente, Foucault não se interessa em desenhar estruturas de análise do funcionamento dos signos, ou entender como os signos se organizam e funcionam durante a prática representativa, o que ele observa são as práticas discursivas construídas a partir do uso de signos. Em seu trabalho, procura, então, uma forma original de análise de tais

práticas. Conforme argumenta o autor, nos estudos da língua e dos signos busca-se descobrir as regras de construção dos enunciados, enquanto na *descrição dos acontecimentos do discurso*, que defende, procura-se saber “como apareceu um enunciado e não outro em seu lugar” (FOUCAULT, 1989, p. 31).

Foucault parte do princípio de que qualquer objeto de um discurso não existe por si só. Os objetos, conforme argumenta, são sempre criados durante a própria prática discursiva e seguem regras de formação.

“O objeto não espera nos limbos a ordem que vai liberá-lo e permitir-lhe que se encarne em uma visível e loquaz objetividade; ele não preexiste ali a si mesmo, retido por algum obstáculo aos primeiros contornos da luz, mas existe sob as condições positivas de um feixe complexo de relações” (FOUCAULT, 1989, p. 51).

Tais relações, conforme defende Foucault, variariam de acordo com a *superfície de emergência*, ou seja, códigos conceituais e tipos de teoria, que diferem entre as sociedades, épocas ou lugares institucionais - como família, meio de trabalho -; *instâncias de delimitação*, que seriam as disciplinas acadêmicas, ou instituições (como medicina, autoridade religiosa, justiça penal); e as *grades de especificação*, que definiriam os sistemas os quais separamos, opomos, associamos, reagrupamos, classificamos... Essas relações não definiriam a constituição interna de um objeto, mas sua exterioridade, “o que lhe permite aparecer, justapor-se a outros objetos, situar-se em relação a eles, definir sua diferença, sua irredutibilidade e, eventualmente, sua heterogeneidade” (FOUCAULT, 1989, p. 51).

O enunciado, principal foco da análise discursiva, como argumenta o próprio autor, à primeira vista, parece ser a menor parte do discurso, ou uma estrutura individual e indecomponível, mas ao se aproximar o olhar percebe-se que não se trata de uma estrutura, mas sim “uma função de existência que pertence exclusivamente aos signos, e a partir da

qual se pode decidir, em seguida, pela análise ou pela intuição, se eles ‘fazem sentido’ ou não” (FOUCAULT, 1989, p. 98). Não seria, portanto, uma unidade, com critérios estruturais, mas “uma função que cruza um domínio de estruturas e unidades possíveis e que faz com que apareça, como conteúdos concretos, no tempo e no espaço” (FOUCAULT, 1989, p. 98). Foucault considera que o enunciado:

“nunca passa de suporte ou substância accidental: na análise lógica, é o que ‘resta’ quando se extrai e define a estrutura de proposição; para a análise gramatical, é a série de elementos lingüísticos na qual se pode reconhecer ou não, a forma de uma frase; para a análise dos atos de linguagem, aparece como o corpo visível no qual eles se manifestam” (FOUCAULT, 1989, pp. 95 e 96).

A função enunciativa definida por Foucault depende sempre de um campo associado. Tal campo associado é o que permite a uma frase ou a uma série de signos ter um contexto determinado e um conteúdo representativo específico. Foucault entende que os enunciados, mesmo se diferentes em sua forma e dispersos no tempo, formam um grupo quando se referem a um mesmo objeto, ou mesmo ao utilizarem conceitos permanentes, ou ainda, quando há identidade e persistência dos temas.

“Não há enunciado em geral, enunciado livre, neutro e independente, mas sempre um enunciado fazendo parte de uma série ou de um conjunto, desempenhando um papel no meio dos outros, neles se apoiando e deles se distinguindo: ele se integra sempre em um jogo enunciativo, onde tem sua participação, por ligeira e ínfima que seja” (FOUCAULT, 1989, pp. 113 e 114).

Foucault argumenta que a configuração do campo enunciativo compreende formas de *coexistência*, que delineariam um campo de presença, ou seja, “todos os enunciados já formulados em alguma outra parte e que são retomados em um discurso a título de verdade admitida, de descrição exata, de raciocínio fundado ou de pressuposto necessário” (FOUCAULT, 1989, p. 64).

O interesse da história discursiva não seria desconstruir os discursos e devolver seus objetos a um solo originário, desamarrando-os de suas práticas discursivas, mas compreender o nexos das regularidades que regem sua dispersão. Foucault começa, então, a traçar uma metodologia de trabalho que lhe permitiria mapear a dispersão dos enunciados nas práticas discursivas. Em primeiro lugar ele considera de fundamental importância conhecer o autor da enunciação:

“Quem, no conjunto de todos os sujeitos falantes, tem boas razões para ter esta espécie de linguagem? Quem é seu titular? Quem recebe dela sua singularidade, seus encantos, e de quem, em troca, recebe, se não sua garantia, pelo menos a presunção de que é verdadeira? Qual é o *status* dos indivíduos que têm – e apenas eles – o direito regulamentar ou tradicional, juridicamente definido ou espontaneamente aceito, de proferir semelhante discurso?” (FOUCAULT, 1989, p. 57).

Em seguida, aponta ser necessário conhecer os *lugares* institucionais de onde os discursos são obtidos, em outras palavras, as instâncias onde os discursos encontram sua origem legítima e seu ponto de aplicação. Mas, também, é importante distinguir as posições ocupadas pelo sujeito em relação aos diversos domínios ou grupos de objetos - por exemplo, segundo que grade de interrogações questiona, de acordo com que tipo de

sistematização organiza as informações captadas, baseado em que traços característicos observa, segundo que tipo descritivo anota e situado a que distância perceptiva ótima, de forma a demarcar a parcela de informação pertinente? (FOUCAULT, 1989).

Faz-se necessário conhecer os *procedimentos de intervenção*, destacados por Foucault, que são legitimamente aplicados aos enunciados, compondo assim as ferramentas que permitem a dispersão dos mesmos:

“*técnicas de reescrita, métodos de tradução* dos enunciados quantitativos em formulações qualitativas e vice-versa, a maneira pela qual se *transfere* um tipo de enunciado de um campo de aplicação a outro, os métodos de *sistematização* de proposições que já existem por terem sido formuladas anteriormente, mas em separado; ou, ainda, os métodos de redistribuição de enunciados já ligados uns aos outros, mas que são recompostos em um novo conjunto sistemático” (FOUCAULT, 1989, pp. 65 e 66).

Pode-se então compreender como ocorre a dispersão anônima dos conceitos através de textos, livros e obras. Tal dispersão caracterizaria um tipo de discurso, que definiria entre os conceitos, formas de dedução, de derivação, de coerência, e também de incompatibilidade. A constância do enunciado, a manutenção de sua identidade através dos acontecimentos singulares das enunciações e seus desdobramentos através da identidade das formas, tudo isso se deve ao *campo de utilização* no qual ele se insere (FOUCAULT, 1989).

Porém, Foucault entende que quando surge o enunciado em sua materialidade, aparece com um *status*, “entra em redes, se coloca em campos de utilização, se oferece a transferências e a modificações possíveis, se integra em operações e estratégias onde sua identidade se mantém ou se apaga”. Assim, os enunciados participam de um processo de

fundo nas práticas discursivas, no qual relações de poder estão envolvidas. Diversos enunciados travam uma disputa na composição de um determinado discurso e vencem aqueles que, no contexto determinado em que são utilizados, são os mais capazes de convencer, ou seja, os que têm o maior poder para se arrogar o título de “verdade”.

“Assim, o enunciado circula, serve, se esquivava, permite ou impede a realização de um desejo, é dócil ou rebelde a interesses, entra na ordem das contestações e das lutas, torna-se tema de apropriação ou de rivalidade” (FOUCAULT, 1989, p. 121).

Foucault argumenta que o que se descobre então, é uma continuidade plástica, um sentido que percorre diversos caminhos e toma forma em representações, imagens e metáforas diversas. Entre os caminhos possíveis estão textos acadêmicos e científicos, mas também as ficções, reflexões, narrativas, regulamentos institucionais e decisões políticas. Ou seja, qualquer forma de representação pode trazer consigo um discurso composto por enunciados que derivam de outras formulações, e assim estar sintonizado com uma ou outra linha de pensamento.

“Se a questão da ideologia pode ser proposta à ciência, é na medida em que esta, sem se identificar como saber, mas sem apagá-lo ou excluí-lo, nele se localiza, estrutura alguns de seus objetos, sistematiza algumas de suas enunciações, formaliza alguns de seus conceitos e de suas estratégias; é na medida em que, por um lado esta elaboração esconde o saber, o modifica, o redistribui, e por outro, o confirma e o deixa valer; é na medida em que a ciência encontra seu lugar em uma regularidade discursiva e, por isso, desdobra e

funciona em um campo de práticas discursivas ou não”
(FOUCAULT, 1989, pp. 209 e 210).

Enfim, a arqueologia do saber busca definir os próprios discursos, enquanto práticas que obedecem a regras. Ela define tipos e regras de práticas discursivas que atravessam obras individuais; às vezes as comandam inteiramente e as dominam sem que nada lhes escape, mas às vezes, também, só lhes regem uma parte. Busca revelar a regularidade de práticas discursivas que são exercidas, igualmente, por todos os sucessores menos originais, ou mesmo, por alguns predecessores.

II – MÍDIAS INFOGRÁFICAS E VIDEOGAME – EVOLUÇÃO E ESPECIFICIDADES

A - Introdução

O presente capítulo visa apresentar as mídias infográficas, mais especificamente os videogames, como meios de representação. Para tal realizamos uma ampla revisão bibliográfica com o intuito de nos habilitarmos a entender o funcionamento de tais meios de representação e, assim, compreendermos suas capacidades e limitações. Dividimos o capítulo em duas partes, a primeira diz respeito às mídias infográficas de uma forma geral, ou mais precisamente, explica grosseiramente o funcionamento de um computador como ferramenta de representação e comunicação. A segunda parte trata exclusivamente dos videogames e apresenta princípios de referencial teórico para se trabalhar com esse novo campo do conhecimento.

B – A Emergência do Novo Paradigma das Técnicas Midiáticas

Conforme argumenta Baudrillard (2004, p. 127), “os modos do imaginário seguem-se aos da evolução tecnológica e o modo futuro de eficiência técnica suscitará também ele um novo imaginário”. Seguindo essa trilha Nöth e Santaella (2005) propõem a existência de três paradigmas no processo evolutivo de produção da imagem: o paradigma pré-fotográfico, o fotográfico e o pós-fotográfico. O primeiro paradigma nomeia todas as imagens que são produzidas artesanalmente; o segundo se refere a todas as imagens produzidas por conexão dinâmica e captação física de fragmentos do mundo visível; o terceiro paradigma, por sua vez, diz respeito às imagens sintéticas ou infográficas inteiramente calculadas por computação. É no terceiro paradigma que se encontra o nosso objeto de estudo e, portanto, a ele vamos nos dedicar de agora em diante.

“Na nova ordem visual, na nova economia simbólica instaurada pela infografia, o agente da produção não é mais um artista, que deixa na superfície de um suporte a marca de sua subjetividade e de sua habilidade, nem é um sujeito que age sobre o real, e que pode até transmutá-lo através de uma máquina, mas se trata agora, antes de tudo, de um programador, cuja inteligência visual se realiza na interação e complementaridade com os poderes da inteligência artificial” (NÖTH; SANTAELLA, 2005, p. 166).

Os primeiros computadores foram produzidos em 1945, na Inglaterra e Estados Unidos e eram enormes máquinas de calcular programáveis, reservadas para fins militares. Seu uso civil começou a se disseminar durante os anos 60. Segundo Levy (2005), a popularização relativa de tais máquinas se tornou possível quando da criação do microprocessador e foi impulsionada na onda dos movimentos de contracultura, dando origem ao computador pessoal.

“Desde então, o computador iria escapar progressivamente dos serviços de processamento de dados das grandes empresas e dos programadores profissionais para tornar-se um instrumento de criação (de textos, de imagens, de músicas), de organização (bancos de dados, planilhas), de simulação (ferramentas de apoio à decisão, programas para pesquisa) e de diversão (jogos) nas mãos de uma proporção crescente da população dos países desenvolvidos” (LEVY, 2005, pp. 31 e 32).

Mas a grande criação que permitiu a popularização de fato do computador entre as pessoas leigas em programação foi o desenvolvimento das interfaces. Conforme explica Johnson (2001), em seu sentido mais simples interface se refere a *softwares* que dão forma à interação entre usuário e computador. Já Levy (2005) chama de interfaces todos os aparatos materiais que permitem a interação entre o universo da informação digital e o mundo ordinário. Desta forma interface pode ser todos os dispositivos de entrada de informações para a memória digital do computador, tais como teclado, *mouse*, tela sensível ao toque, digitalizadores de som (*samplers*), digitalizadores de imagens (*scanners*), e todos os tipos de sensores digitais; todos os dispositivos de saída, como monitor, impressora, caixas de som, entre outros; como também os programas (*softwares*) que permitem o processamento de informações, produzindo respostas a cada novo *input* de dados. Tais ferramentas de interação homem/máquina, conforme descreve Levy (2005), são tão importantes que já não se pode pensar em computador sem o acompanhamento do monitor, teclado, *mouse* e de um *hardware* (disco rígido de memória). Também não se vislumbra mais um computador sem *bios* (primeira camada de cálculo e interação de um computador, que define a ordem de leitura entre as placas de memória internas e/ou externas ao computador), ou sem sistema operacional (segunda camada de cálculo, que define a codificação em uma “linguagem” padrão que permitirá a interação do usuário com a máquina, mas principalmente a interação de programas funcionais - como editor de texto, de imagem, de som etc. - que utilizem a mesma linguagem).

No passado se discutia o que as pessoas podiam fazer com um computador, já que eram máquinas de cálculo, que para produzirem qualquer coisa tinham que ser programadas manualmente pelo usuário. Hoje, a interface funciona como uma espécie de tradutor, permitindo o acesso do público leigo. Johnson (2001, p. 17) entende que para ocorrer a mágica da revolução digital foi preciso que o computador *representasse a si mesmo* ao usuário numa linguagem compreensível a este.

Vejamos basicamente como funciona a produção de imagens infográficas. Antes de tudo é importante saber que os computadores trabalham com uma matriz binária de cálculo (0 e 1). Essa matriz é obtida a partir de impulsos elétricos. Quando há impulso elétrico o

computador codifica como o número um, e quando não há, codifica zero. Cada impulso é chamado de *bit*. A cada 8 *bits* o computador lê um bloco de informação, um *byte*. Cada conjunto de *bytes* é decodificado pelo sistema operacional do computador, produzindo respostas (normalmente visuais ou sonoras). No caso da produção de imagens visuais cada grupo de *bytes* produzirá um *pixel* com uma cor específica. Um *pixel* é um pequeno quadrado que, entre muitos outros, é representado na superfície bidimensional da tela de um computador. Os *pixels* apresentados simultaneamente na tela formam uma imagem como numa pintura *pontilhista* ou impressionista. Tendo isso como base, o programador constrói um modelo de um objeto numa matriz de algoritmos ou instruções de um programa para cálculos que serão efetuados pelo computador; em segundo lugar, a matriz numérica deve ser transformada de acordo com outros modelos de visualização ou algoritmos de simulação da imagem; então, o computador traduzirá essa matriz em pontos elementares ou *pixels* para tornar o objeto visível numa tela de vídeo.

“Um computador, (...), é um sistema simbólico sob todos os aspectos. Aqueles pulsos de eletricidade são símbolos que representam zeros e uns, que por sua vez representam simples conjuntos de instrução matemática, que por sua vez representam palavras ou imagens, planilhas e mensagens de e-mail. O enorme poder do computador digital contemporâneo depende dessa capacidade de auto-representação” (JOHNSON, 2001 p. 18).

Levy (2005, p. 42), seguindo a mesma linha de raciocínio, explica que como um programa pode fazer o papel de uma coleção de dados a serem traduzidos ou tratados por outro programa, é possível colocar diversas camadas de programas entre o hardware e o usuário final. Este só se comunica diretamente com a última camada e não precisa conhecer a complexidade do aplicativo que está manipulando. O próprio programador experiente não precisa lidar com a codificação básica do computador. São criados ambientes de

programação que fornecem “blocos” básicos de softwares prontos para montagem. “O programador passa, portanto, menos tempo codificando e dedica a maior parte de seu esforço à concepção da arquitetura do software” (LEVY, 2005, p. 42).

Conforme argumenta Johnson, a representação que o computador faz de si mesmo, assume a forma de uma metáfora, como as *pastas*, o *desktop* (escrivadinha) e as *janelas*. Tais metáforas têm uma função cognitiva importante e cada vez mais indispensável. Porém, para além das metáforas, há interfaces que desbravam o domínio da *simulação*. O Oxford Advanced Learner’s Dictionary define simulação como “uma situação em que uma série de condições são criadas artificialmente com objetivo de estudar ou experimentar alguma coisa que pode existir de verdade”.

A partir da possibilidade de criar simulações nos computadores tornou-se viável a criação dos chamados “mundos virtuais”. Levy (2005, p. 47) nos recorda que o uso comum da palavra virtual difere de sua acepção filosófica, que considera virtual “aquilo que existe apenas em potência e não em ato”, o campo de problemas que tende a resolver-se em “atualização”. O virtual, segundo Levy, é “uma fonte indefinida de atualizações”. O virtual filosófico encontra-se antes da concretização efetiva ou formal (a árvore está *virtualmente* presente no grão), contudo tal estado de potência não deixa de ser parte da realidade. Entretanto, no uso corrente a palavra virtual normalmente significa irreabilidade.

No mundo virtual dos computadores, espaços, objetos e seres são simulados... “O *engenheiro de mundos* surge, então, como o grande artista do século XXI” (LEVY, 2005, p. 145), Ele provê as virtualidades, arquiteta os espaços de comunicação, organiza os equipamentos coletivos da cognição e da memória, estrutura a interação sensório-motora com o universo dos dados. “A imagem abre-se à *imersão* e a representação é substituída pela virtualização interativa de um modelo” (LEVY, 2005, p. 150). Daí, ela ser uma imagem que busca simular o real em toda sua complexidade e recriar uma realidade virtual autônoma, em toda sua profundidade estrutural e funcional.

“À infografia não interessa mais a aparência, nem o rastro dos objetos do mundo, mas sim seus comportamentos, seus funcionamentos, como garantia de eficácia das intervenções, das ações do ser humano sobre o mundo” (NÖTH; SANTAELLA, 2005, p. 167).

As imagens infográficas são a “porta de entrada” para um mundo virtual. Esse mundo virtual, contrariamente ao paradigma fotográfico, de produção em massa, é um mundo de experimentação individual, subjetiva. A interação de um usuário com um mundo virtual pode se dar de diversas formas, dependendo do *software* e dos apetrechos que permitem a interface homem/máquina, como o monitor, *datagloves*, óculos especiais etc. Ao manter uma *interação sensório-motora com o conteúdo de uma memória de computador*, o explorador consegue a ilusão de uma “realidade” na qual estaria mergulhado. Porém, como afirma Levy (2005), o explorador de uma realidade virtual não pode esquecer que o universo sensorial no qual está imerso é apenas virtual.

Outro importante marco na história da computação se deu na passagem dos anos 80 para os 90, quando um novo movimento sócio-cultural se apossou de uma nova tecnologia do mundo da informática, o *modem*. O modem é um modulador de frequência que permite traduzir sinais transmitidos pelo sistema telefônico em pulsos elétricos e vice-versa. A partir dos quais serão convertidos em linguagem binária, e daí, traduzidos para a tela de um computador. Os *modems* permitiram que um ou mais computadores se *conectassem* e acessassem as informações um do outro, num sistema bi-direcional.

A partir da apropriação dessa nova tecnologia diversos grupos de jovens profissionais e de estudantes universitários começaram a organizar redes de computadores interligados. Tais redes foram denominadas BBS's³. Essas BBS's se expandiram muito rapidamente e com o tempo se juntaram e formaram redes. Tudo isso ocorreu paralelamente aos progressos técnicos financiados pelo Pentágono com o intuito de formar uma rede

³ A sigla BBS significa *Bulletin Board System*.

planetária de informações. Segundo Levy, a Internet surgiu da união desses dois processos: um originário do movimento popular e outro por iniciativa militar. A partir da intercomunicação mundial dos computadores surge o termo ciberespaço.

“O termo ciberespaço especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo” (LEVY, 2005, p. 170).

O termo ciberespaço surgiu num conto de ficção científica chamado *Neuromancer*, de William Gibson, em que este professa “a exaltação incorpórea do corpo” (WERTHEIM, 2001). Muitos apologistas do ciberespaço consideram de verdade que este novo “espaço” dissolve as barreiras da nacionalidade, de raça, sexo, etc., permitindo criar uma nova sociedade, uma “aldeia global”⁴. Mas afora a euforia de muitos, alguns conseguiram manter o espírito crítico diante de tais novidades.

“Longe de estar emergindo como um reino de algum modo inocente, o ciberespaço e suas experiências virtuais vêm sendo produzidos pelo capitalismo contemporâneo e estão necessariamente impregnados das formas culturais e paradigmas que são próprias do capitalismo global. O ciberespaço, por isso mesmo, está longe de inaugurar uma nova era emancipadora. Embora a internet esteja revolucionando o modo como vemos nossas vidas, trata-se

⁴ Importante ressaltar que o presente autor não concorda com tais afirmações. O destaque de tais considerações feitas pelos apologistas do ciberespaço servem apenas para demonstrar o grau de deslumbramento atingido por diversos “intelectuais”, mas principalmente profissionais do mundo das comunicações, diante de tais novidades tecnológicas.

de uma revolução que em nada modifica a identidade e natureza do montante cada vez mais exclusivo e minoritário daqueles que detêm as riquezas e continuam no poder” (SANTAELLA, 2004, p. 75).

Nesse mundo das interfaces, da virtualidade, da interatividade, um novo modo de se comunicar surgiu: este vem sendo chamado de *hipertexto*. O hipertexto é como um metatexto, um texto que se serve dos meios permitidos pelas mídias da informática. Basicamente hipertexto pode ser descrito como um texto não-linear, estruturado em rede, sendo constituído por nós e *links* entre os nós, na forma de referências, notas, ponteiros, “botões”, indicando a passagem de um nó ao outro. Um bom exemplo de hipertexto é a enciclopédia virtual *Wikipedia*, ou um procurador de Internet como o *Google*, em que o leitor procura por uma expressão, verbete, um fato histórico ou nome de alguma pessoa, como em qualquer enciclopédia, com a possibilidade de ao ler o texto, se algum fato citado no texto estiver marcado em azul - indicando tratar-se de um *link* -, clicar e acessar uma informação específica para se aprofundar naquele assunto. As enciclopédias convencionais, conforme argumenta Eco (2001), também buscam um pouco de interatividade semelhante quando ao fim de um artigo indicam: ver também tal e tal assunto nas páginas x e y. A diferença é que, no computador, muito mais *links* podem ser feitos e acessados instantaneamente. Outra possibilidade permitida pelo hipertexto é o acesso a sons, músicas, fotos e imagens em movimento, tudo articulado e interligado numa rede de informações formando um hiperdocumento. A internet tem basicamente uma estrutura hipertextual. A melhor metáfora que descreve o hipertexto é a do rizoma de Deleuze e Guatari. De cada nó da rede rizomática é possível acessar diversos outros nós e, através destes, toda a rede está conectada.

Voltando à diferenciação entre o paradigma das imagens infográficas e o anterior, podemos dizer que na modalidade comunicacional massiva, ou paradigma fotográfico, o emissor é um *contador de histórias* que atrai o receptor de maneira mais ou menos sedutora ou impositiva, porquanto ao receptor não é facultada nenhuma interação diferente de mudar

de canal, fechar o livro ou desligar a tv. Enquanto na modalidade comunicacional interativa, permitida pelas novas tecnologias informáticas, há uma mudança significativa na natureza da mensagem, no papel do emissor e no estatuto do receptor. A mensagem torna-se modificável, ou atualizável, na medida em que responde às solicitações daquele que a consulta, que a explora, que a manipula. Quanto ao emissor, este se assemelha ao próprio *designer* de *software* interativo: ele constrói uma rede (não uma rota) e define um conjunto de espaços visuais e sonoros a explorar; ele não oferece obrigatoriamente uma história a ouvir, mas um conjunto de territórios abertos a “navegações” e dispostos a interferências e modificações, vindas da parte do receptor. Este por sua vez torna-se “utilizador”, “usuário” que manipula a mensagem como co-autor, co-criador. “Assim o papel do autor se aparenta mais ao de um arquiteto que ao de um contador de histórias” (SILVA, 2002, p. 111). O videogame a ser considerado no presente trabalho é um exemplo.

C – Os Videogames e suas Ferramentas Teóricas de Análise.

“Os *vídeo games* e os *games* na tela do computador, estão evoluindo para a experiência da interatividade, ao mesmo tempo em que são cada vez mais tomados em consideração pelo mercado, podem ser considerados como os principais difusores da cultura informática” (SILVA, 2002. p. 37).

Os *softwares* mais avançados, no presente momento, no que se refere à construção de mundos virtuais interativos são os modernos videogames. O prazer do jogador nesses jogos tanto é o de correr, metralhar, ou qualquer que seja o objetivo e o meio de conquistá-lo, como também de percorrer e dominar os “espaços” virtuais. Porém, como argumenta Johnson, o elemento arquitetônico presente nesses jogos é uma forma legítima de auto-expressão de seus conceptores. De acordo com Johnson, esses novos “espaços” ultrapassam a categoria de contexto, servindo também como conteúdo. De maneira semelhante, Jenkins

(2006, p. 68) considera que os jogos digitais são mais do que polígonos numa tela e devem ser compreendidos como algo “limitado pela tecnologia, processado pelas mãos, olhos e mentes, e incorporado nas identidades reais e imaginadas dos jogadores”.

O primeiro videogame que se tem registro é *Spacewar* de 1961, conforme aponta Jesper Juul. Os videogames têm, portanto, pouco mais de 46 anos de existência e vêm se popularizando com muita rapidez. Comparado com os setenta e cinco anos da televisão, os cem anos do cinema e cinco séculos da imprensa, o videogame pode ser considerado realmente como algo novo. Porém, devemos lembrar que o videogame é um jogo e como tal tem uma história muito mais antiga. Segundo Juul (2005), o jogo mais antigo que se têm notícia foi encontrado representado na tumba de Hesy-re construída em 2686 a.C. no Egito Antigo. O jogo foi chamado de *senet* e seria um precursor do gamão.

Conforme argumenta Juul, o videogame é único porque une um mundo ficcional a um conjunto de regras e permite a interação do usuário, juntando de tal forma uma narrativa, uma estória que é contada e uma atividade lúdica interativa. “Jogar um videogame é então interagir com regras reais enquanto se imagina um mundo ficcional” (JUUL, 2005, p. 1). Tal interação entre regra e ficção pode ser percebida de diversas formas, como no *design* do videogame e nas formas como se percebem, jogam e discutem os jogos.

“Podemos examinar tais regras na forma em que elas são encontradas mecanicamente no programa do jogo, no manual ou podemos examinar as regras como algo que os jogadores podem negociar. Também podemos ver o mundo fictício como fixo nas imagens apresentadas no jogo, bem como algo que o jogo inspira o jogador a imaginar e este o faz a sua própria maneira” (JUUL, 2005, p. 2).

A discussão teórica sobre videogames, conforme aponta Juul, ficou por algum tempo dividida entre os que interpretavam os videogames como jogos, devendo ser estudados no campo da ludologia e, de outro lado, os que os encaravam como narrativa, devendo ser estudado pela narratologia. No campo das narrativas, os jogos fazem parte de um complexo maior de “narrativas transmidiáticas”, em que os diferentes conteúdos podem se enquadrar nas mais diversas mídias. Nesse sentido, podemos afirmar que os videogames fazem parte de uma ecologia geral de narrativas, os exemplos mais claros disso são os jogos que surgiram de adaptações de filmes dos cinemas, como *Guerra nas Estrelas* ou, ao contrário, os filmes que derivam de videogames, como *Mortal Combat*. Contudo, frequentemente, os videogames estão mais próximos dos brinquedos do que de narrativas. Sobre esse assunto Jenkins (2006, p. 673) diz o seguinte:

“Se alguns jogos contam histórias, eles não o fazem da mesma forma que outras mídias. Histórias não são conteúdos vagos que podem ser transportados de uma mídia para outra. (...) Devemos, portanto, estar atentos às particularidades dos jogos como um meio, especificamente no que os distingue das outras tradições narrativas” (JENKINS, 2006, p. 673).

Os videogames tendem a variar entre os dois pólos narrativa/jogo, sendo, portanto, sua diversidade bastante ampla. Mas é importante, destacar que a regra é a única coisa comum a todos os jogos, já que nem todos contam uma história. Há jogos que são somente abstratos, como o jogo da velha e o *Tetris*, e há jogos que se baseiam nas narrativas, mas todos têm suas regras. Juul chama os jogos abstratos de jogos de emergência e os em que a narrativa é mais importante de jogos de progressão.

No que se refere aos estudos de geografia cultural os videogames de progressão ou os que estão na transição entre emergência e progressão são os mais passíveis de estudo, pois ao contarem uma história a fazem através de um mundo fictício onde a história se passa.

Contudo, também é válida a utilização dos jogos de emergência como metáfora para as análises geográficas, como no trabalho de Dan Stanislawski (2006), publicado originalmente em 1946, em que o autor compara o formato da cidade através da história com o formato de um tabuleiro de xadrez.

Os jogos de progressão surgiram antes dos videogames nos chamados RPGs (Role Play Games), que são jogos em que há um mestre de jogos que cria um mundo imaginário onde uma história se desenvolve... os jogadores se inserem nessa história como personagens, e têm missões a cumprir. Nos jogos de progressão o designer ou mestre de jogos determina explicitamente os possíveis caminhos em que o jogo pode progredir.

As regras em um jogo de videogame podem estar presentes nos textos escritos ou falados que explicitam as metas do jogador durante o jogo, podem estar descritas nos manuais do jogo, ou de diversas outras maneiras. Porém, muitas regras estarão implícitas, embutidas no próprio design do programa. Isto quer dizer que o espaço “físico” virtual –, ou seja, o resultado da articulação entre os limites estabelecidos pelo programa de computador, através de suas matrizes de cálculo e a imagem gráfica que traduz em um contexto fictício –, também são fatores limitantes da ação do jogador.

Para dar um exemplo da complexidade das regras dos jogos podemos nos referir ao jogo de futebol no videogame *FIFA 2006*. Existem as regras normais de um jogo de futebol, impedimento, lateral, pênalti, substituição, dois tempos, falta, cartão, e existem também outras regras que não estão inseridas diretamente nas regras de um jogo de futebol, mas que existem na prática, como, por exemplo, a lei da gravidade, as habilidades físicas individuais de cada jogador... Portanto existem programações básicas que o designer tem que realizar para que o videogame seja reconhecido e compreendido pelos jogadores, como também existem programações que são meros complementos para que a simulação projetada pelo jogo se assemelhe ao máximo com os eventos do modelo, no caso um jogo de futebol. Desta forma, enquanto numa partida de futebol as regras já pressupõem as leis da física, o condicionamento humano e habilidade diferenciada entre os jogadores, num videogame de futebol todos estes fatores estão em pé de igualdade com as regras de futebol estipuladas pela FIFA.

Juul toma emprestado da ciência da computação o termo *state machine* para indicar como se dão as regras em um videogame.

“Uma *state machine* é uma máquina que tem um estado inicial, aceita um grupo de entradas, muda de estado como resposta às entradas usando uma *função de transição de estado* (isto é, regras) e produz saídas usando uma função de saída. Num sentido literal um jogo é uma *state machine*: Um jogo é uma máquina que pode estar em estados diferentes, responde de forma diferente às mesmas entradas em momentos diferentes, contém funções de entrada e saída e definições de qual estado e qual entrada levará a que estado” (JUUL, 2005, p. 60).

É dessa interação com o jogo que surge a experiência da surpresa, característica principal dos jogos de emergência, pois nem mesmo o programador pode dizer exatamente o resultado de todas as combinações possíveis entre o estado do jogo e os estímulos gerados pelas entradas emitidas pelos jogadores. É a *state machine* que permite para esses jogos o emprego da palavra virtualidade em sua acepção filosófica, conforme indicada por Levy (2005) e é também o que garante a interatividade dos videogames. Juul chama de jogabilidade (*gameplay*) o grau da natureza da interatividade que o jogo inclui, isto é, como o jogador é capaz de interagir com o mundo do jogo e como este reage às escolhas que o jogador faz. A jogabilidade é o resultado da interação entre as regras do jogo, o esforço e a competência do jogador para atingir as metas estabelecidas, bem como seu repertório de estratégias e métodos para jogar.

Regras e ficção competem pela atenção dos jogadores. A ficção de um jogo induz o jogador a entender as regras e as regras induzem o jogador a imaginar o mundo ficcional. Contudo, Juul argumenta que as duas são complementares, mas não simétricas.

“O mundo fictício de um jogo pode ser projetado de diversas maneiras, através de gráficos, sons, textos, anúncios, o manual e as regras do jogo. A maneira em que o objeto se comporta também influencia o mundo ficcional que o jogo projeta. Embora regras possam funcionar independentemente da ficção, esta depende das regras” (JUUL, 2005, p. 121).

Este autor explica que isso ocorre porque todos os mundos ficcionais são *incompletos*. Não há ficção que especifique completamente os aspectos de um mundo ficcional. Juul (2005, p. 123) com base em Marie-Laure Ryan explica que quando uma parte da informação sobre o mundo ficcional não é especificada, preenchemos os espaços utilizando nossas compreensões do mundo real, ou seja, nossas inferências contextuais.

Muitos videogames contam histórias, assemelhando-se, por isso, a outras mídias, porém, diferentemente dessas, tais jogos dependem do desenvolvimento de uma espacialidade, de um mundo virtual, para poder contar as histórias. O jogo induz o jogador a imaginar um mundo ficcional, utilizando-se, para tal, de técnicas que permitem trabalhar com signos, tais como: o gráfico (o desenho do jogo); o som, que ajuda a compor a ambiência do jogo; o texto, que está presente nas formas escritas ou faladas; as cenas editadas, momentos em que diálogos são apresentados e o jogador não pode interagir; ou mesmo o próprio título, a caixa e o manual, que criam expectativas nos jogadores; as regras, que também atuam na camada representacional para projetar o mundo do jogo. Mas outros fatores, independentes do jogo, participam no processo de interpretação dos signos apresentados, como os rumores, ou seja, dicas ou boatos que podem ser espalhados entre amigos, ou através da internet. E, também muito importante, as experiências pessoais, que fornecem um contexto do signo para cada usuário do jogo, trabalham em pé de igualdade nessa interpretação.

“O design espacial dos jogos de aventura⁵ deixa claro que os jogos são mais do que a percepção de *pixels* na tela, peças num tabuleiro ou atletas num campo. Na medida em que esses espaços são percebidos, adentrados, navegados e habitados pelos jogadores, passam a incluir os aparatos cognitivos dos próprios jogadores” (SALEN; ZIMMERMAN, 2006, p. 67).

Caillois (2006), por sua vez, aponta uma similaridade interessante entre regras e ficção, considera que as regras separam o jogo do resto do mundo, destacando uma área onde as regras se aplicam, enquanto a ficção projeta o mundo diferente do mundo real. O espaço do jogo é parte do mundo em que é jogado, mas o espaço da ficção é *fora* do mundo em que é criado.

O antropólogo Johan Huizanga, considera os jogos em geral como rituais, colocando-os no mesmo nível dos rituais religiosos e, assim como tais rituais, os jogos têm a sua arena, o seu espaço específico, o seu *play-ground*. Huizanga (2006, p. 105) utiliza o termo *círculo mágico* para descrever os limites entre o contexto em que um jogo é jogado e o que está fora do contexto. Num sentido básico o círculo mágico é onde o jogo ocorre, é o espaço reservado onde as regras são aplicadas. No caso de um videogame o círculo mágico, pode ser visto de duas formas: de um lado é a tela do computador, de outro é o limite do espaço ficcional virtual criado.

Como sugere Jenkins (2006, p. 674), sobre este assunto, os designers de jogos mais do que contar histórias projetam mundos e esculpem espaços. Ainda argumenta que no caso, por exemplo, dos jogos que são derivados de histórias de ficção já conhecidas, como um filme famoso, o jogo deve se preocupar mais em realizar completamente a espacialidade de tais histórias, do que contando a história com detalhes. Afinal, parte-se do pressuposto que o

⁵ Jogos de aventura é outro nome para os jogos de progressão.

jogador já conhece tal estória e sua intenção com o jogo é viver a estória e vencer os desafios à sua maneira.

A relação entre o espaço do jogo e o espaço real se torna mais interessante de acordo com o grau de elaboração dos mundos ficcionais. Pode-se dar o exemplo de alguns jogos de imersão em que o personagem se aproxima dos limites do mundo projetado do jogo e ao invés de simples linhas demarcatórias ou muros, são criados motivos ficcionais para a existência de tais limites. Como no jogo *Battlefield 1942*, sobre a Segunda Guerra Mundial, quando o jogador se aproxima do limite ele é informado por uma mensagem textual: “Atenção! Você está deixando a área de combate. Desertores serão baleados”. Juul chama tais limites de *muros invisíveis*. O mundo representado no jogo não deve ser uma simulação idêntica do mundo real, situa-se, portanto, no nível das metáforas, pois, implementa conceitos específicos do mundo real de forma estilizada, como indicado por Johnson (2001) sobre as interfaces.

O jogador que percorre o mundo ficcional dos jogos mais avançados, que incluem um mundo virtual em três dimensões e em que há liberdade de circulação dos jogadores por este mundo, constrói, em seu universo cognitivo, mapas mentais, que permitem a memorização dos caminhos a serem percorridos, para que possam com agilidade, e sem se perderem, realizar os desafios propostos pelo jogo no tempo solicitado (ou, se não solicitado, para que não percam muito tempo em suas “missões”).

Os “mundos” de tais jogos são frequentemente hipertextuais. Isso significa que são mundos em que se pode circular, como num cenário/maquete e encontrar pelo caminho *links* permitindo a passagem entre partes do cenário, ou para outros “mundos”, ou mesmo, para acessar novos desafios. Sobre esse tema Jenkins diz poder-se imaginar para os jogos dois tipos de construções narrativas:

“uma relativamente não construída e controlada pelo jogador enquanto explora o espaço do jogo e desobstrui seus segredos, e a outra pré-estruturada, mas embuída na *mise-*

en-scene esperando ser descoberta. O mundo do jogo se torna um tipo de espaço informação, um palácio de memória” (JENKINS, 2006, p. 682).

Dessa forma, Jenkins diz preferir chamar os *game designers* de arquitetos narrativos a chamá-los de contadores de estória. Pode-se inferir o potencial do videogame para análise das representações feitas sobre a espacialidade humana, considerando-se tanto os fixos como os fluxos representados. O próximo capítulo discute o videogame *Grand Theft Auto: San Andreas*.

III – DESCRREVENDO O JOGO *GTA: SAN ANDREAS*

A – Introdução

Grand Theft Auto é uma expressão da língua inglesa que significa roubo de carros. No mundo dos videogames *Grand Theft Auto* – ou simplesmente *GTA* – é uma série de jogos, originalmente criado pela empresa escocesa *Rockstar North*⁶, que se tornou um sucesso popular no mundo dos game-maníacos devido ao alto grau de realidade das imagens de seu mundo virtual e, principalmente, pelo conteúdo violento apresentado em sua ficção, que se passa no submundo da criminalidade das cidades americanas e inglesas. Sua primeira versão foi lançada em 1998 e desde então vêm sendo constantemente aperfeiçoado e outras versões foram lançadas; cada uma com cenário e ficção diferentes e um padrão tecnológico mais avançado que a versão anterior. Atualmente, a série conta com sete jogos independentes que podem ser divididos em três séries de padrões tecnológicos distintos. Já se anuncia para o final de outubro de 2007 o lançamento, nos Estados Unidos, da primeira versão do *GTA* da série 4.

De acordo com a enciclopédia *online Wikipedia*⁷, o jogo, pouco conhecido em suas primeiras versões, só se tornou um *best-seller*, entre os videogames, a partir da série 3, quando passou a faturar prêmios de melhor jogo do ano por fontes variadas. Desde então, tornou-se tão popular e lucrativo que alguns astros do cinema de Hollywood têm sido contratados para dublar os personagens nas novas versões. As primeiras versões eram muito simples, tinham um desenho gráfico rudimentar e não possuíam uma história ficcional contínua que desse sentido às missões solicitadas (Fig 1). Na série 2, o jogo ganhou uma história envolvente, dando sentido ficcional aos desafios apresentados ao jogador. Contudo a imagem gráfica ainda era bastante elementar. A partir da série 3, o jogo atinge a grandeza e a capacidade de cativar adoradores e se tornar um sucesso mundial. Os jogos da série 3

⁶ Antiga DMA Design.

⁷ <http://www.wikipedia.com>, (10/04/2007).

trazem como novidade um espaço virtual com ilusão de tri-dimensionalidade, no qual o *avatar*⁸ “circula” livremente.

O jogo consiste no seguinte: o jogador controla um *avatar* (Figs. 2.1 e 2.2), que representa o (anti-)herói da estória, e o acompanha em suas missões e perambulações pelo submundo do crime, dentro de uma cidade virtual. As cidades de cada jogo da série são representações caricaturadas de cidades reais, tais como Londres, Miami e Nova Iorque.... O personagem da estória, sempre um criminoso de baixo escalão, realiza missões ilegais por ordem dos chefões do crime, como um verdadeiro mercenário e a cada desafio completado ganha dinheiro, respeito, habilidades específicas e pode adquirir propriedades, comprar roupas, se alimentar. Pode-se dizer que, ao fim do jogo, o personagem principal torna-se um verdadeiro gangster. O roubo de veículos, título do videogame em questão, é o crime mais banal que pode existir no jogo. Para roubar um automóvel, com passageiro ou sem, basta estar próximo de um veículo e pressionar a tecla *enter*: o avatar imediatamente abre a porta do carro dá um soco em quem estiver dentro, puxa o motorista para fora, jogando-o no chão e, a seguir, ele entra no automóvel e sai dirigindo. Este tipo de roubo é apenas um pré-requisito para se conseguir completar os objetivos e para se locomover com agilidade pelas ruas da cidade. Assalto a bancos, resgate de presos em delegacias, interceptação de carregamento de armas, assassinatos, roubo de tanque do exército, são exemplos de missões presentes no jogo.

Escolhemos como objeto de estudo, dentre os jogos da série, o jogo *GTA: San Andreas*, por ser, até o presente momento, a versão cujo espaço virtual apresenta a maior riqueza de detalhes. Atentos aos nossos objetivos que consistem em compreender a maneira como a espacialidade é representada pelo “espaço virtual” e decifrar o discurso socioespacial apresentado por esse videogame, prestando atenção na maneira como signos, símbolos e a linguagem verbal, através de sons e imagens, trabalham nessa representação, optamos por dividir essa descrição em três partes: primeiramente, apresentamos como o espaço virtual é construído, tanto no que se refere aos elementos “naturais” como aos

⁸ Nome que provém do hinduísmo e designa a encarnação de uma divindade na forma de um homem ou animal. No mundo da informática é o nome dado ao personagem infográfico, que é controlado pelo usuário durante um jogo de videogame.

arquitetônicos e urbanísticos da paisagem desenhada; em seguida, o nosso foco é direcionado para a repartição da população nesse espaço virtual, ou seja, que *tipos* icônicos compõem a diversidade populacional e como se distribuem no espaço virtual e, por último, expomos a estória ficcional do jogo, procurando dar ênfase às referências que a ficção faz ao espaço, seja mapeando as ações que ocorrem no espaço virtual, seja analisando os discursos que são feitos durante a trama acerca das cidades representadas. Nas três etapas procuramos explicar a complexidade de elementos geográficos presentes no jogo, não deixando de indicar os detalhes e especificidades do meio digital, que compõem a base de tal representação.

A principal fonte reveladora do conteúdo do jogo utilizada para esta descrição foi o próprio jogo em ação, contudo outros meios foram, também, muito úteis nessa análise. Podemos citar entre esses meios todo o material gráfico que compõe o jogo, tais como um mapa digital de projeção ortogonal, que pode ser acessado a qualquer instante da partida (Mapa 1), ou o mapa impresso que acompanha a caixa do *GTA*. Embalagem, manual, mapa, e livro complementar, como também, propagandas, *trailers*, *site* oficial do jogo, outros *sites* relativos e *blogs* que comentam o assunto foram outros importantes meios indiretos de contemplação do espaço do jogo, mas que só foram utilizados nesta análise secundariamente.

B – Maquete, Cenário... Arquitetura. Compondo o Espaço Virtual do Jogo

O *espaço* construído do jogo *GTA: San Andreas* se compõe um mundo virtual em três dimensões, no qual o jogador pode ter uma sensação de imersão ao controlar o *avatar* e, junto com ele, perambular pelos espaços criados a partir da sucessão de imagens transmitidas por uma tela de computador, ou televisão.

Esse espaço virtual é todo projetado em computador, utilizando-se um software de cálculo geométrico específico e consiste-se em várias camadas de informação. A primeira camada é composta pelo desenho do cenário como um todo: relevo do solo, construções

etc. A segunda camada dota o desenho 3D de conteúdo volumétrico e densidade, ou seja, define os espaços circuláveis e os que serão intransponíveis para o usuário, tais como muros, ou elementos como a água, onde o avatar deixa de andar e passa a nadar... É, portanto, um cenário virtual multifacetado que, além do desenho em si, conta com diversas camadas de informação que dotam o espaço da capacidade de responder diferenciadamente à “presença” do avatar, simulando no mundo virtual características básicas da espacialidade real. O jogador, ao movimentar o personagem pelo cenário, o faz como se estivesse conduzindo uma “câmera” virtual. O avatar é o ponto de vista a partir do qual a tecnologia da informática, utilizando-se dos avanços das artes plásticas, traçando pontos de fuga e realizando cálculos geométricos precisos, projeta na tela do computador a atualização da “visão” da câmera virtual dentro do cenário do jogo.

Tais cenários, por sua tridimensionalidade, podem ser chamados de maquetes virtuais, já que diferem da representação de espaço como sistema, presente em jogos como *SimCity*, que é um brinquedo informático de simular cidades. No espaço virtual do *GTA*, não se pode construir a cidade, vê-la se desenvolver, ou modificar sua forma durante o jogo... trata-se de uma cidade puramente cenográfica. Outra semelhança com as maquetes é o fato de os edifícios representados serem monolíticos, ou seja, com raras exceções, não se pode adentrar um edifício, as construções presentes no cenário, apesar de tridimensionais, não têm conteúdo interno, em sua larga maioria. Uns raros prédios têm um primeiro andar sem portas, permitindo-se perambular internamente nesses pavimentos.

Podemos, contudo, acrescentar mais um adjetivo a nossa definição do espaço virtual do jogo: é uma maquete virtual, com ilusão de tridimensionalidade, multifacetada em sua simulação do real e é, também, *hipertextual*, uma vez que conta com a presença de *links* espalhados por seu espaço virtual, que *conduzem* o *avatar* a outros cenários ou a pequenas animações acionadas durante o desenvolvimento do jogo. Esses *links*, sempre conduzem a situações coerentes com a idiosincrasia interna da ficção do jogo, por exemplo, os *links* que conduzem o jogador para outros cenários são sempre situados em frente a algumas portas de casas, lojas, ou edifícios e são representados por uma seta amarela apontada para baixo – como se indicasse “aqui” – (Fig. 3); ao movermos o avatar até o *link*, este faz o

movimento de abrir a porta e entrar no prédio; em seguida, a imagem projetada escurece - *fade-out* – e depois, quando novamente clareia - *fade-in* – o cenário apresentado é outro, o do interior do prédio. Tais interiores não estão contidos no desenho do cenário principal, mas compõem outros cenários só acessados quando se toca em um *link* (Figs. 4.1 - 4.4).

O segundo tipo de *link* é o que conduz o jogador a acessar as missões a serem cumpridas. Esses não são permanentes no cenário como os de acesso aos interiores; sempre que uma fase é concluída desaparece o *link* antigo e surge um novo no mesmo, ou em outro lugar. Durante todo o jogo o jogador tem quase sempre duas ou três opções de *links* de acesso a missões, o que permite ao jogador um maior grau de interatividade com o desenvolvimento da trama, já que pode determinar a ordem das seqüências obrigatórias. Esses *links* se situam sempre próximos à entrada de casas ou escritórios de personagens do jogo, se apresentam como um campo cilíndrico vermelho translúcido e são acessados através do deslocamento espacial do avatar até o *link* (Fig. 5).

O cenário do jogo oferece, além da trama principal, uma infinidade de possibilidades de jogos e atividades extras que podem ser executadas a qualquer momento da partida. São vários jogos paralelos que podem ser acessados através de *links*, como por exemplo, ao se entrar em um táxi, veículo de polícia e bombeiro... pode-se apertar a tecla “2” e acessar missões paralelas, como buscar passageiros, perseguir criminosos, apagar incêndio. Em outros lugares do cenário pode-se participar de corridas de autos, motocicletas e aviões..., ou mesmo jogar fliperama, sinuca, jogos de cassino... O último tipo de *link* se situa em estações de trem e aeroportos e, pelo custo de uma quantia em dinheiro e tempo lúdicos, transporta o avatar para outros aeroportos e estações de trem espalhados pelo cenário.

O cenário apresentado no jogo *GTA: San Andreas* é bastante amplo e diversificado e seu desenho compõe um arquipélago, formado por cinco grandes ilhas, por onde se distribuem cidades, vilarejos, áreas rurais e indústrias, além de florestas, montanhas e desertos, construindo uma estrutura espacial – virtual - aparentemente bastante coerente. Este arquipélago representa, para o *GTA*, o círculo mágico definido por Huizanga: é o espaço lúdico onde o jogo ocorre. O oceano que circunda as ilhas é o limite do cenário,

chamado por Juul de muro invisível. Pode-se perceber a complexidade da estrutura “física” deste cenário ao visualizar-se o Mapa 2, que é uma carta de *San Andreas* produzida por Ian Albert⁹ através da utilização do software Steve M’s Map Viewer, que lhe permitiu realizar um “levantamento aero-fotogramétrico” de todo o cenário do jogo.

O cenário é composto por diversas áreas com paisagens e topônimos diferentes. Tanto os topônimos como as imagens dos lugares fazem referência a cidades metropolitanas e localidades interioranas do Oeste dos Estados Unidos, próximos à fronteira mexicana. A Califórnia capitaliza o conjunto dessa representação, visto que o nome *San Andreas* se refere à falha tectônica que atravessa parte desse estado. O Guia Urbano diz que *San Andreas* é um estado, “o mais extenso do país”, pode-se, então, dizer que tal estado é uma representação reduzida de uma “grande Califórnia”. Reduzida, porque se trata de uma caricatura, não havendo o detalhamento geográfico preciso de toda a Califórnia no jogo, mas sim uma redução, o destaque de elementos pontuais característicos. As cidades representadas não espelham exatamente as cidades que serviram de modelo, mas apresentam alguns elementos fundamentais que nos permitem distinguí-las e reconhecê-las como representações de suas matrizes. E, dissemos “grande Califórnia”, porque apesar de dois terços do cenário representarem lugares de dentro do estado da Califórnia, há outros elementos representados que se referem às paisagens dos estados próximos, Nevada, Arizona e Utah. Las Vegas, por exemplo, representada no jogo, não se localiza na Califórnia, mas sim no estado de Nevada. Também podemos encontrar uma formação rochosa muito semelhante à do Arch National Park, no Utah, e uma enorme represa, chamada no jogo de Sherman Dam, numa referência à represa Hoover Dam, situada entre esses dois estados americanos (Figs. 6.1 e 6.2). Alguns fatores podem ter contribuído para a Califórnia capitalizar, no mundo representacional do *GTA: San Andreas*, elementos espaciais de outros estados. Em primeiro lugar, citamos os elementos históricos: quando os Estado Unidos venceram a guerra contra o México e anexaram a Califórnia, o

⁹ Ian Albert é detentor do site <http://ian-albert.com/misc/gtasa.php>, de onde foi extraído o Mapa 2 anexo.

estado incluía além de seu atual território, os estados de Nevada, Utah, Wyoming e Arizona. Ou seja, todas as paisagens presentes no jogo se referem a lugares situados numa faixa territorial que no passado já pertenceu ao estado da Califórnia. Outro fator é a importante influência cultural exercida pela Califórnia sede de uma poderosa indústria do entretenimento. E, por último, a oportunidade de unir em um só jogo cenários clássicos dos filmes hollywoodianos.

O arquipélago *San Andreas* é composto por cinco ilhas. Na primeira ilha, ao sudeste, onde o jogo tem início, fica Los Santos, que é uma representação de Los Angeles (Figs. 7.1 e 7.2). Um pouco a norte, apenas separada de Los Santos por um canal, está Red County (Figs. 8.1 - 8.3). O nome Red County é uma provável mistura entre Orange County, situado na Califórnia e a expressão *red neck*, de conotação pejorativa, usada para designar a população interiorana de hábitos rurais, podendo ser traduzida para o português como *caipiras*. A oeste de Los Santos, cruzando-se um outro canal, chega-se a uma outra ilha onde se situa Flint County (Figs. 9.1 e 9.2), um grande condado de paisagem quase exclusivamente agrária e, no noroeste da mesma ilha, fica San Fierro, que representa São Francisco (Figs. 10.1 e 10.2). No sudoeste de *San Andreas* situa-se a ilha de Whetstone, onde se localiza o Mount Chiliad¹⁰. Finalmente, ao norte do arquipélago, há uma única ilha onde fica Bone County (Fig 11), Tierra Robada e Las Venturas. O nome Tierra Robada remonta à Sierra Nevada, formação rochosa situada entre os estados de Nevada e Califórnia, porém a paisagem remonta ao Arch National Park, situado no Utah (Figs. 12.1 e 12.2). Las Venturas representa Las Vegas (Figs. 13.1 - 13.4). Tierra Robada é a forma irônica que os mexicanos chamam a região de Sierra Nevada, para que não se perca da memória o fato de que as “terras a oeste” conquistadas pelos Estados Unidos foram, na visão deles, tomadas do México.

A concepção do cenário como arquipélago, demarcando claramente os limites do campo de jogo sem perda da coerência do mundo fictício, se tornou um problema quando da representação de espaços originalmente interioranos, afastados do litoral. A solução encontrada foi não projetar nenhuma construção na orla desses espaços, de forma que na

¹⁰ De acordo com o *Wikipedia* (10/04/2007) teria por modelo o Mount Diablo, de 800 metros de altitude.

parte norte do mapa, que representa paisagens dos estados interioranos do oeste dos Estados Unidos, a faixa litorânea é toda deserta. Outra deformação na representação insular é o fato de Los Angeles ganhar um litoral leste.

Analisando os Mapas 3.1, 3.2, 4.1, 4.2, 5.1 e 5.2, podemos reparar que os perímetros urbanos das grandes cidades do jogo compõem blocos de cidade de formato semelhante ao do limite político-geográfico das cidades a que representam. Los Santos localiza-se no litoral sul, assim como Los Angeles, San Fierro é uma península entre o mar e uma baía, como São Francisco, e Las Venturas é praticamente circular como é Las Vegas. As três cidades principais são divididas em diversas áreas, cada uma das quais representa ou bairros ou cidades independentes inscritas nos condados das grandes cidades. Além das três cidades principais, que agregam diversas outras cidades menores conurbadas, há outros doze pequenos vilarejos no interior.

O nível de detalhamento e a variedade das construções humanas representadas no cenário são ambos impressionantes. Podem-se encontrar infra-estruturas essenciais para a produção e reprodução do espaço e da vida urbanos como, por exemplo, a represa hidroelétrica Sherman, estruturas para extração de petróleo, diversos parques de obras, muitas fazendas com depósitos, silos e áreas agricultadas, laboratórios, distritos industriais... Um conjunto de prédios bem modernos ao sul de San Fierro, situados num lugar chamado Foster Valley, remonta claramente ao Silicon Valley, ao sul de São Francisco. Podem-se encontrar, também, estruturas militares, incluindo uma Área 69 em que é proibido voar sobre, numa referência à famosa Área 51, sobre onde se espalham boatos de que seja uma área de estudos e contatos com seres de outros planetas. Encontram-se espalhadas igrejas, áreas de lazer, lojas diversas, shopping centers, restaurantes, prefeituras, delegacias, hospitais, corpo de bombeiros, lojas de armas, oficinas mecânicas, autódromos, auto-escolas entre muitas outras coisas.

As estruturas para o movimento e a circulação são também impressionantes para um simples jogo. Los Santos e San Fierro possuem grandes áreas portuárias, todas as três cidades têm aeroportos (Figs. 14.1 e 14.2). Há linhas de trem que percorrem as três cidades, inclusive na forma de metrô e um sistema rodoviário impecável com ruas, estradas, auto-

estradas, viadutos, túneis, estradas de terra e pontes. O cenário permite, portanto, ao avatar uma grande e diferenciada mobilidade, podendo ser percorrido a pé, de bicicleta, a nado, de automóvel, motocicleta, trem, avião e de barco. Cada meio de transporte tem suas vias específicas. Para quem vai a pé o mapa não tem limites exceto as grandes declividades, como muros altos e prédios, que não consegue escalar. Os caminhos para circulação de veículos são muitos, como ruas, estradas, viadutos, túneis, *highways*, estradas de terra, ou *off-road*, este último com grandes chances de capotamento e atolamento. Cada tipo de estrada permite aos veículos desenvolver distintas velocidades, bem como oferecem aderências variadas aos pneus, deixando claro como essa simulação de espacialidade urbana é produzida através de uma grande multiplicidade de fórmulas aplicadas aos diversos elementos da paisagem, bem como aos objetos (veículos) e pessoas. De barco se acessa todos os lugares litorâneos do cenário. De avião pode-se viajar como piloto, tendo a possibilidade de pousar com muita habilidade em diversos lugares do cenário, ou mesmo abandonar o avião e pular de pára-quedas, ou também como passageiro, pois pela tarifa de 500\$ (dinheiro lúdico), se pode acessar os três aeroportos principais. Outra opção de transporte é tomar o trem, como passageiro ou piloto, e parar nas estações.

Algumas áreas são de acesso restrito como, por exemplo, as áreas militares. Contudo, no início do jogo a maioria das áreas são restritas, visto que só estão disponíveis para acesso do jogador os condados de Los Santos e Red County, o resto do cenário é protegido por “muros invisíveis”: todas as pontes que permitem a saída para outras ilhas encontram-se interditadas. Na medida em que a ficção do jogo progride, novas áreas vão se tornando disponíveis para circulação. Toda vez que o personagem invade uma área restrita, ou tenta ultrapassar os “muros invisíveis”, passa a ser procurado pela Polícia Federal.

O desenho urbanístico e arquitetônico desse cenário virtual apresenta elementos gráficos que funcionam como hipoícones dos lugares geográficos a que se refere. Ou seja, o traçado gráfico dado ao cenário representa as cidades reais referidas através da semelhança da imagem, o que permite ao jogador reconhecê-las, se, é claro, tiver o conhecimento prévio da imagem original de cada cidade e de seus elementos reproduzidos. Los Santos, por exemplo, possui um sistema viário massivo quase tão complexo quanto Los Angeles

(Figs. 15.1 e 15.2). São inúmeros viadutos que cruzam toda a cidade e perpassam as cidades periféricas, com grande fluxo de veículos. Os arranha-céus desenhados são réplicas de prédios famosos como Watts Towers, o Los Angeles Convention Center, o U.S. Bank Tower, o Capitol Tower (Figs. 16.1 e 16.2); assim como outros prédios menores como Observatório Griffith (Figs. 17.1 e 17.2), o Fórum, o Grauman's Chinese Theater (Figs. 18.1 e 18.2) e o Westin Bonaventure Hotel (Figs. 19.1 e 19.2). Também são réplicas outros componentes do complexo urbanístico, como a Watts Towers (Figs. 20.1 e 20.2), a Calçada da Fama (Figs. 21.1 e 21.2). Porém, há outros prédios, quase idênticos, como Two Califórnia Plaza, o Gas Company Tower, The Biltmore Hotel Office Tower (Figs. 22.1 e 22.2), entre outros, que no jogo estão localizados no centro da cidade, mas seus referentes originais se situam nas cidades próximas, principalmente naquelas componentes da área metropolitana. Aqui já podemos notar uma grande diferença entre Los Santos e Los Angeles: enquanto Los Angeles apresenta-se como uma cidade policêntrica, ou seja, apresentando mais de uma zona central, sua caricatura no *GTA*, Los Santos, aparece seguindo o modelo clássico das cidades monocentradas.

Cada pequena área em que os cenários de Los Santos, San Fierro e Las Venturas são divididos, forma bairros de quatro ou mais quarteirões. Esses bairros algumas vezes representam bairros das cidades, outras representam cidades do interior dos condados respectivos. Representar uma cidade inteira em quatro quarteirões significa a eliminação da maior parte dos elementos da paisagem e a seleção ou de aspectos gerais ou bastante específicos que sejam representativos do lugar que está sendo representado. Tal representação se compõe, então, como uma caricatura, uma versão diminuída, deturpada, deformada das cidades referidas. Contudo, apesar de toda alteração na ordenação e na forma urbanas, através dos elementos icônicos utilizados tal representação consegue construir, para o usuário, uma imagem de cidade que atrai sua atenção, por *indicialidade*, para as cidades originais referidas, ou seja, que o permitem apreender que tais cidades representam as cidades reais respectivas, e a partir de então, que cada característica caricatural estereotipada e cada elemento social representado são características e elementos encontráveis nas cidades americanas citadas.

A opção de reduzir a realidade envolve a necessidade de eliminar certos elementos e privilegiar outros, eleitos como sendo os mais característicos, processo semelhante ao das caricaturas. Dan Hauser, escritor e produtor do jogo, revela o privilégio de uma visão deturpada e estereotipada para a construção do cenário do jogo:

“Nós poderíamos ter construído uma cidade real no jogo, mas escolhemos não fazê-lo. Criamos uma aproximação, uma abreviação de uma cidade real, cuidadosamente projetada para trabalhar com toda a variedade visual e tipográfica que quiséssemos. É mais como um *set* 3D do que uma cidade mesmo. Esses jogos são a criação de uma re-interpretação dos EUA, um prisma social e visualmente distorcido da coisa real... Nós tentamos fazer um mundo que, ao primeiro olhar, pareça completamente normal, e depois revele seu grau de absurdo enquanto se joga. (HOUSER, 2004, p. 36 - “Game of Life” *Blueprint*, dezembro de 2004).

Dan Hauser revelou que durante a fase de pré-produção do jogo convocou uma equipe de 80 pessoas para estudar visualmente as cidades e sugerir os elementos significativos que deveriam compor a “cidade abreviada”. Tal processo de criação se assemelha muito ao método de trabalho publicado por Kevin Lynch, em 1960, com o qual procurou mapear o que chamou de “imaginabilidade” das cidades americanas. Lynch argumentava que como a cidade não tem um ponto específico de contemplação, a imagem mental da cidade se formaria nas mentes de cada indivíduo através da memorização de elementos icônicos marcantes nas paisagens de cada lugar visitado. Os critérios que permitem a cada pessoa memorizar um aspecto da paisagem urbana em detrimento de outros variam de acordo com a experiência de cada um. Contudo, apesar da infinidade de possibilidades de se ler uma cidade, Lynch (2006) argumenta que há um grau de

legibilidade que é comum a todos, pois a própria estrutura da cidade impõe formas marcantes, tais como vias, marcos, limites, pontos nodais e bairros, que acabam produzindo uma imagem coletiva.

“Parece haver uma imagem pública de qualquer cidade que é a sobreposição de muitas imagens individuais. Ou talvez exista uma série de imagens públicas, cada qual criada por um número significativo de cidadãos. (...) Cada imagem individual é única e possui algum conteúdo que nunca ou raramente é comunicado, mas ainda assim ela se aproxima da imagem pública que, em ambientes diferentes, é mais ou menos impositiva, mais ou menos abrangente” (LYNCH, 2006, p. 51).

Para se certificar de seus argumentos Kevin Lynch fez longas entrevistas com passantes em três cidades americanas no final da década de 50 e, a partir de uma “média” das imagens individuais de todos os entrevistados, produziu mapas do que seria uma suposta imagem coletiva das cidades.

A metodologia utilizada pelos produtores do *GTA* se assemelha, portanto, à de Lynch, com a diferença que não estavam produzindo um texto científico, mas um cenário para uma ficção, com toda liberdade para conduzir a construção da imagem da cidade no sentido de criar um pano de fundo para a estória específica do jogo. Dessa forma, chegaram a um resultado bastante satisfatório e construíram um cenário que realmente traz elementos suficientes para se reconhecer as cidades referidas, mas também alterado arbitrariamente enfatizando mais umas características do que outras da cidade.

Na representação abreviada que o *GTA* faz de Los Angeles encontramos elementos verdadeiramente simbólicos desta cidade, como, por exemplo, os bairros abastados e famosos, Mulholland Drive e Beverly Hills e, no jogo chamados de Mulholland e Rodeo

(Figs. 23.1 e 23.2), bem como o distrito de Hollywood, chamado de Vinewood, incluindo na paisagem local a presença de um letreiro com a mesma tipografia do famoso letreiro Hollywood (Fig. 24). A partícula “Vine”, no nome “Vinewood”, se refere à Vine Street, uma rua importante de Hollywood. É importante reparar que Vinewood conta em sua estrutura com gravadoras de discos, estúdios de cinema e televisão, fazendo referência à poderosa indústria do entretenimento sediada em Hollywood.

Também estão representadas em Los Santos, áreas praianas como Santa Mônica e Venice, no jogo chamadas de Santa Maria e Verona Beach, assim como estão presentes algumas das cidades da periferia sul de Los Angeles, como Compton, Willowbrook, Inglewood e East Los Angeles, no jogo situadas ao leste de Los Santos (Fig. 25) e chamadas respectivamente de Ganton (Fig. 26), Willowfield (Fig. 27), Idlewood e East Los Santos.

Em San Fierro, o relevo montanhoso, principalmente na ponta norte da península que se estende entre a baía e o oceano é cortado por ruas, formando ladeiras íngremes e de traçado reto como as famosas ladeiras de São Francisco, palco muito comum de filmes policiais com perseguição de veículos, como o clássico *Bullit*, estrelado por Steve McQueen. Há distritos baseados nos originais, tais como Hashbury, que representa Haight-Ashbury, Queens, que representa Castro, Chinatown... Estão ali representados os principais símbolos da cidade como a ponte Golden Gate, no jogo chamada de Gant Bridge (Figs. 28.1 e 28.2) e o bondinho (Figs. 29.1 e 29.2). Alguns prédios famosos compõem o centro da cidade, como o Embarcadero e o arranha-céu Transamerica Pyramid (Figs. 30.1 e 30.2), que são marcos da paisagem de São Francisco. Também podemos encontrar referências à Lombard Street, à Prefeitura, assim como resquícios do antigo viaduto Cypress Street que tombou durante o terremoto Loma Prieta, em 1989. Há, em San Fierro, duas pontes que são estranhas a São Francisco, mas que são, na verdade, pontes escocesas - lembramos que a Escócia é o país de origem do *GTA*¹¹. O cenário de San Fierro guarda alguns elementos interessantes, entre eles o fato de o bairro Hashbury ser repleto de lojas intituladas de *Hippie Shop* e possuir em sua rua principal uma loja com um boneco gigante fumando um

¹¹ Lembramos que a Escócia é o país de origem da empresa que criou o jogo.

cigarro artesanal (certamente de maconha). Logo em frente a entrada da mesma loja há uma faixa convidando os passantes para o Festival da Cannabis que se realiza no bairro.

Las Venturas, assim como Las Vegas, é terra de inúmeros cassinos, onde o jogador pode praticar os mais variados jogos de azar, como *blackjack*, roleta, roda da fortuna ou gastar tempo e dinheiro nas máquinas de caça-níqueis. Além das casas de jogos, há diversas boates, *strip clubs* – com shows ao vivo – e representações arquitetônicas de edifícios situados na famosa Las Vegas Strip, tais como o Mirage (Figs. 31.1 e 31.2), o Luxor Hotel (Figs. 32.1 e 32.2) e o Flamingo (Figs. 33.1 e 33.2). A cidade se localiza em pleno deserto, é toda plana e repleta de prédios suntuosos e muito iluminados.

Podemos dizer agora que o cenário oferecido pelo jogo é uma maquete virtual com ilusão de tridimensionalidade, multifacetada em sua simulação do real, hipertextual e que através do uso de toponímia e de signos icônicos produzidos por computação gráfica, representa de forma caricatural lugares existentes no território americano, fornecendo ao jogador um “palco” cheio de elementos simbólicos, compondo uma simulação de espacialidade penetrável pelas subjetividades dos usuários e, ao mesmo tempo, funcionando como textos que servem de contexto para as ações transcorridas no jogo.

C – Povoando os Espaços

O cenário do jogo é preenchido por caracteres, imagens icônicas de bonecos animados, que representam pessoas. Essa população icônica que não é constituída pelos “atores” principais e nem pelos coadjuvantes, compõe, na verdade, os figurantes da trama do jogo, ou seja, pessoas que estão ali pelo simples propósito de fazer cenografia. Esses bonecos humanos virtuais não habitam realmente a cidade, nem como simulação, eles apenas ocupam os espaços das ruas.

Os caracteres, por sua fisionomia, traços, tipo de roupa e também, pelo sotaque, representam diferentes grupos de habitantes. Os estereótipos representados denotam populações das mais diversas origens étnicas, raciais e sócio-econômicas, oriundas de

diferentes nacionalidades. Há negros, brancos, latinos, asiáticos, como também, *rastafaris*, *black powers*, *hippies*, homens de negócios, membros de gangues; pessoas com estilos mais urbanos, outras mais rurais; pessoas que aparentam serem ricas outras pobres... Há traficantes, viciados, policiais, médicos, bombeiros, entregadores de pizza, seguranças particulares, entre diversos outros tipos. A distribuição dos diferentes caracteres da população no cenário não é feita de forma homogênea: os diferentes bairros e cidades do jogo são povoados por populações bastante diversificadas.

Outro elemento que povoa o espaço do jogo são os veículos: automóveis, motocicletas, caminhões, vans, pick-ups, helicópteros, aviões, barcos, cada um deles com enorme variedade de tipos. Existem automóveis de alto status, velozes, de luxo, esportivos, conversíveis, assim como automóveis populares, táxis, veículos de polícia, blindados, karts, ambulâncias, bombeiros, ônibus, caminhões de carga líquida e sólida. Também podem ser encontradas motocicletas velozes, outras boas para estrada de terra, como também as Harley Davidson; assim como helicópteros diversos, aviões estilo comercial, teco-tecos, hidroaviões, caças/bombardeiro, lanchas, iates, veleiros, cinto com foguete e bicicletas. Todos com estilos bem variados.

Ao se adquirir alguma experiência com o manuseio do jogo percebe-se com facilidade que tais populações, de pessoas e veículos, não se distribuem no jogo de forma permanente nem aleatória, mas seguem uma regra de aparecimento que varia conforme o posicionamento do avatar no cenário. Essa regra de distribuição dos caracteres segue o modelo de Brian Berry, descrito por Chorley e Haggett (1971), chamado de Matriz Geográfica de Dados, que combina atributos diversos com lugares específicos. Isso quer dizer que os figurantes não são controlados individualmente pela memória do jogo num trajeto contínuo pelo cenário, mas são o resultado de um cálculo probabilístico e só ganham existência no cenário virtual quando dentro do campo de visão do avatar. É comum ver pessoas aparecendo e sumindo da paisagem em certo ponto do campo visual. De certo modo pode-se dizer que há uma aleatoriedade na aparição dos personagens, já que nunca sabemos a população e os veículos exatos que serão encontrados quando, no jogo, viramos a esquina. Contudo, apesar da aleatoriedade na aparição, a distribuição segue uma regra

bastante rígida: para cada área há um universo específico de caracteres, o que significa que podemos encontrar certos tipos de pessoas em uma área, outros tipos em outras.

Já à primeira vista se pode apreender, por exemplo, que nos bairros que aparentam status social mais elevado, representando bairros também abastados das metrópoles referidas, há entre os caracteres que ali figuram um maior número de tipos de estereótipos que denotam padrão sócio-econômico elevado, bem como um maior número de veículos de alto luxo. Para ter certeza disso, sistematizamos a observação através da utilização do método que chamamos de “reversivo”, ou seja, procurando, de traz para frente, ou do produto até sua criação, entender o processo desenvolvido para distribuir essa população no cenário. Portanto, observando o jogo pronto, como o produto final de um longo trabalho de criação e tentando, a partir dele, deduzindo o modo como a população foi distribuída no cenário imagina-se que primeiro se tenha criado os caracteres representando pessoas de estereótipos predeterminados, em seguida, se tenha agrupado os caracteres por qualidade e, paralelamente, dividido o espaço do cenário em diversas áreas, como vimos quando descrevemos os topônimos, para ao final criar a matriz de dados que regerá a dispersão dos ícones no cenário. Quando o avatar adentra uma nova área, o jogo lê na matriz quais e quantos caracteres devem aparecer no campo visível do personagem enquanto estiver na mesma área.

Cabe-nos, portanto, fazer o “recenseamento populacional” do jogo e, assim, verificar como tal distribuição de tipos foi feita. Para realizar tal intento duas tarefas se impõem: a primeira é localizar todos os caracteres que representam pessoas e classificá-los por critérios estereotípicos adequados, que provavelmente tenham motivado o designer a criar tais personagens. A segunda tarefa consiste em vasculhar cada diferente área do jogo e tomar nota de todos os caracteres populacionais que aparecem em cada lugar. Chegaremos ao final à provável matriz de dados criada pelos programadores do jogo e poderemos saber qual foi o estereótipo social da população de cada área definido arbitrariamente pelos produtores.

A maneira encontrada para realizar a primeira tarefa foi utilizar uma ferramenta de que o avatar dispõe: uma máquina fotográfica virtual. Ao selecionar a máquina é possível

controlar o personagem para que se posicione, encontre um bom enquadramento e tire “fotos”. Essas “fotos” reproduzem exatamente a imagem enquadrada e ficam armazenadas no computador do usuário. Nossa metodologia, nessa fase do trabalho foi, portanto, ir de área em área do jogo tirando fotos de todos os caracteres diferentes que aparecessem em cada área, até esgotar a chance de alguma novidade. Depois, os tipos foram nomeados e agrupados pelas qualidades denotadas nos estereótipos e dispostos no Catálogo de Figurantes disposto no Anexo 3, onde se encontram classificados por diversos grupos estereotípicos, os quais puderam ser deduzidos pela aparência em qualidades da imagem icônica representada, tais como cor de pele, traços raciais, classe sócio-econômica, profissão e tribos sub-culturais urbanas. Outro fator de classificação dos caracteres é o áudio: os figurantes, ao cruzarem uns com os outros, muitas vezes param para conversar, pode-se, então, perceber o sotaque que indica a etnicidade de cada figurante. Os critérios de classificação encontrados foram os seguintes: 1 – raça/etnia, 2 – classe social, 3 – idade, 4 – sexo, 5 – profissão/lazer/tribo/marginalidade/rural.

A pirâmide social encontrada em San Andreas é, dessa forma, estereotipada, assim como seus componentes. Na base está a marginalidade, representada por indigentes, prostitutas e membros de gangues; logo acima estão os pobres, que seriam os que se vestem com roupas simples e casuais simples; seguidos pela classe média, que abarca os caracteres representados trajando os figurinos casual ou casual chique e com roupas de lazer; e, por último, os ricos, incluindo os de vestuário chique e executivo. Os caracteres que vestem uniforme profissional não foram separados por grupo social, mas não foram desconsiderados de todo. A presença de *choffeur* de limusine, ou de um segurança black-tie indica tratar-se de uma área de ricos.

Para a segunda tarefa foram vasculhadas todas as áreas do jogo independentemente e depois agrupadas em áreas maiores com características similares, tais como área metropolitana, ou sub-área metropolitana – centro, subúrbio pobre, subúrbio rico – e também a área rural. Cada metrópole deu origem a duas tabelas diferentes para cada cidade (Tabs. 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 3.1 e 3.2), uma indicando a distribuição da população por classe sócio-econômico e cor/etnia e outra indicando os resumos dos dados das áreas por classe e

cor/etnia. É importante destacar que o que se buscou aqui foi destacar essencialmente os tipos de caracteres de ocorrência possível em cada área. Não buscamos, entretanto, averiguar a frequência ou a probabilidade de suas ocorrências, tal tarefa seria exaustiva e inútil. O que fizemos, além do já dito, foi destacar em cada área se havia a predominância óbvia de algum caractere.

A leitura das tabelas citadas permite chegarmos a algumas conclusões interessantes. A primeira a ser destacada é a de que se confirma a impressão de que há uma maior diversidade de tipos de aparência rica nos bairros também ricos e um maior número de pobres nas periferias pobres. Outra importante constatação é a de que a população de caracteres brancos compõe o grupo socialmente hegemônico, já que predominam entre os tipos icônicos das classes média e alta. A partir da primeira tabela de cada cidade, elaboramos três outras tabelas (Tabs. 4.1 – 4.3), comparando as populações entre as três cidades. Analisando os dados de Los Santos, observamos que se trata de uma cidade fortemente fragmentada, assim como sua inspiradora Los Angeles, conhecida como a cidade mais fragmentada dos Estados Unidos e que se orgulha disso, como nos conta Soja (1993). A população de Los Santos conta, em sua maioria, com habitantes da classe média. Em segundo lugar estão os pobres, seguidos diretamente pelos ricos e, por último, os marginais. Os caracteres “asiáticos”, com 41 ocorrências em todas as áreas da metrópole, compõem o menor grupo étnico, não chegando a ser encontrado nenhum exemplar em cinco dos treze bairros periféricos pobres. Embora a maioria dos caracteres da cidade seja de brancos tal situação não se reproduz homogeneamente, pois nos bairros de periferia pobre há predominância de negros ou latinos, alternadamente. Ganton e Idlewood, duas cidades periféricas, devido a total predominância de caracteres negros, denotam características guetificantes. East Beach e El Corona, apesar de indicado nas tabelas como cidades de maioria negra, têm, na verdade, predominância de latinos, já que os membros de gangues latinas compõem os caracteres mais abundantes nas duas áreas. Os latinos também são maioria nas cidades periféricas Jefferson e Las Colinas, porém no caso de Jefferson o padrão muda quando notamos que a maior predominância é de membros da gangue negra Balla’s. Nota-se que entre negros e latinos há alta presença de pobres e marginais. Com base nos dados das tabelas elaboramos os gráficos constantes no Anexo 5 (Gráficos 1.1 –

1.3 e 2.1 – 2.3), que comparam as diferentes áreas de Los Santos por ocorrências dos tipos de cor/étnicos e por classe social. A leitura dos gráficos, comparada com o posicionamento das áreas no mapa do cenário, torna possível dividir a cidade em três grandes áreas: área central, área leste pobre e áreas oeste rica. A periferia pobre engloba a parte leste da cidade, os subúrbios ricos localizam-se na parte oeste, e o CBD no centro, onde se encontram os entroncamentos das auto-estradas e os arranha céus.

Chinatown, em San Fierro, consiste na única área do jogo com maioria de caracteres asiáticos e como não conta com nenhum negro ou latino, caracteriza-se como um gueto, ou enclave, chinês. Comparada a Los Santos, San Fierro apresenta muito menos contrastes sociais, pois não abriga uma grupo populacional tão pauperizado. San Fierro é formada, na maioria, por caracteres da classe média, seguidos de aparência rica. A única área com maior frequência de pobres é Hashburry, o reduto *hippie* da metrópole. Dessa maneira, San Fierro apresenta-se, como uma metrópole com nível de renda mais equilibrado do que Los Santos, com suaves diferenças no padrão sócio-econômico, não sendo tão marcada pela fragmentação sócio-econômica do espaço. O único caso em que a pobreza predomina é representado como uma questão de estilo de vida - *hippie* -, e não como um problema sócio-econômico.

Las Venturas apresenta ainda menos diferenciação socioespacial, exceto pelo fato de o seu centro ser totalmente ocupado por cassinos e boates, a periferia central ocupada por hotéis e igrejas e o contorno periférico da cidade ocupado por residências, áreas industriais e militares. A distribuição da população em Las Venturas é mais simples, pois em toda área de ocorrência dos cassinos, ou seja, na metade da área da cidade, a população encontrada segue um mesmo padrão de aparição de caracteres. Las Venturas é certamente a mais rica das três metrópoles, a ocorrência de pobres é pequena e a de marginais é ínfima. A única área pobre da cidade é Whitewood Estates, com a maior taxa de marginais. A classe média é maioria em Creek, Rockshore, Whitewood Estates e na rua dos cassinos, The Strip. Em Redsand West há tantos ricos quanto os que aparentam ser da classe média. Os ricos são maioria em Prickle Pine, College/Blackfield, Pilgrim e Spinny Bed. A maioria absoluta da população é composta por caracteres brancos.

As populações que habitam o interior formam dois grupos diferentes: os interioranos da parte californiana do mapa e os interioranos dos estados adjacentes à califórnia. Os da parte californiana aparentam ser pessoas que “realmente” trabalham na agricultura, usam em geral chapéu de palha, camisa quadriculada e macacão e estão sempre mascarando um fiapo de palha. Os da parte referente à Nevada aparentam ter trabalhos mais urbanos, já que não há nenhuma representação de terra agricultável nessa região. As pequenas vilas de Tierra Robada, são os únicos lugares do jogo em que é possível encontrar os três únicos caracteres de feições indígenas.

O bairro de Hashburry, em San Fierro é, em todo o cenário, a área em que existe o maior número de caracteres endêmicos, ou seja, que só ocorrem em um lugar específico. Conforme descrevemos no subcapítulo anterior, identificamos este bairro como um reduto *hippie*. Os personagens endêmicos dessa área confirmam essa impressão, têm um estilo mais alternativo e muitos aparentam serem sem-teto. Por este motivo, para este bairro foi detectado grande índice de marginais. Em alguns bairros se podem encontrar casais de mãos dadas, todavia, apenas em San Fierro são encontrados casais gays, ou seja, homem segurando a mão de homem ou mulher segurando a mão de mulher. Em San Fierro, no bairro Kings, há bandeirinhas desenhadas com as cores do arco-íris, símbolo do movimento gay. Em The Strip, Las Venturas, predominam os caracteres vestidos como Elvis Presley, que são endêmicos do local.

Os caracteres/traficantes de drogas só são encontrados em Los Santos, nas áreas controladas por gangues. Onde há traficante é possível ver pessoas/caracteres saírem de seus veículos, se dirigirem a ele, fazerem movimento de dar dinheiro e receber alguma coisa (não se vê o quê) do traficante. Quando durante essa movimentação passa um policial ou uma viatura de polícia, os policiais passam a desferir tiros contra traficante e principia-se um tiroteio. Assim que os policiais atiram no traficante os membros da gangue que controlam o território local começam a atirar nos policiais.

Nas cidades da periferia parece haver uma relação relativamente amistosa entre membros de gangue e população comum, pois nestas cidades as pessoas passam pelos traficantes armados normalmente, sem pânico, enquanto nas áreas ricas, as pessoas estão

sempre correndo e fugindo das gangues, como se a população dessas áreas fosse de alguma forma um alvo de ataque dessas gangues, interpretação que se confirma pela presença de uma loja de moda chique, encontrada nas áreas ricas do jogo, chamada *Victim* – vítima -, e cuja logomarca é uma mancha de sangue estilizada, passando a idéia que as pessoas do perfil socioeconômico característico da freguesia desta loja são as verdadeiras vítimas da violência urbana.

Dessa maneira, cada uma das metrópoles é representada por estereótipos populacionais diferentes. Elas representam suas cidades inspiradoras através de olhares diferentes, assim como, apresentam elementos que durante a trama informam ao jogador diferentes panos-de-fundo, diferentes contextos para ambientarem a ação. A partir dessa leitura percebemos com clareza que Los Santos se apresenta como uma cidade socialmente fragmentada, bastante pauperizada de um lado, e muito rica de outro; capital da indústria do entretenimento, vivendo uma grande tensão social; sua periferia é palco de freqüentes situações de violência e local onde o tráfico de drogas impera. Já San Fierro é uma cidade com menos contrastes sociais, mas palco de conflitos entre minorias étnicas, entre chineses e vietnamitas e com uma população mais alternativa, incluindo *gays* e *hippies*. E, Las Venturas, terra de luxo, *glamour*, dinheiro, prostituição e do jogo, composta por prédios muito atraentes e *pós-modernos*, muitos dos quais são cópias de monumentos arquitetônicos famosos, como a esfinge do Egito. Cada um dos cenários criados serve como pano de fundo e, portanto, como contexto para a ficção que se desenrola durante o jogo, como veremos adiante.

D – Estória do Jogo

A estória de ficção contada no jogo *GTA: San Andreas* se realiza alternando-se a ação do jogo com cenas de animação editadas. Tais cenas compõem um momento em que o jogo deixa de ser jogo, ou seja, em que não há interatividade do usuário; todavia, são igualmente instantes em que o jogo cresce, ganha densidade e contexto, crescendo também

em “vida” e sentido. As cenas são, portanto, o momento em que o jogo conta uma estória e justifica as missões suicidas que serão realizadas no mundo virtual sob controle do jogador.

A trama toda do *GTA: San Andreas* se passa em 1992 e narra as aventuras criminosas de Carl Johnson (C.J.) um negro morador de Ganton, cidade do subúrbio pobre de Los Santos. C.J. é membro de gangue de rua e envolvido em disputas com outras gangues criminosas. Ganton representa a cidade de Compton, situada no subúrbio pobre do condado de Los Angeles, considerada a cidade mais violenta dos Estados Unidos, suas estatísticas indicam ser a cidade com o maior número de assassinatos por habitantes de todo o país. A cidade é marcada pela presença de muitas gangues de rua sempre em confronto umas com as outras. Outra marca da popularidade da cidade é ser o berço de importantes bandas do estilo conhecido como *gangsta rap*, como N.W.A. As bandas de rap de Compton, estão intimamente ligadas à vida das gangues e as letras de suas músicas falam sobre uma violência cotidiana contada em primeira pessoa, como fazem os *funks* proibidos dos bailes do Rio de Janeiro.

A estória tem início com C.J. retornando a Ganton – Los Santos, depois de cinco anos em Liberty City, para o enterro de sua mãe, assassinada. Chegando a Los Santos, se depara com uma realidade bem conhecida: a de uma periferia pauperizada, dividida pelas guerras de gangue e refém da ação de policiais corruptos. Descobre que sua antiga gangue Grove Street Family’s está sendo dizimada pelas gangues rivais Ballas e Vago’s, que se aliaram a policiais corruptos no comércio de crack. Essas gangues estariam atando parcerias com gangues de outras cidades e também com outras máfias, como a russa, com quem estariam negociando armas.

C.J. é constantemente achado pelos policiais Tenpenny, Pullasky e Hernandez, conhecidos como C.R.A.S.H., que o obrigam a executar atividades ilegais sob a ameaça de ser criminalizado pelo assassinato de um outro policial.

No enterro de sua mãe C.J. reencontra os antigos parceiros Ryder e Big Smoke, juntamente com sua irmã, Kendl, e seu irmão, Sweet. Toma conhecimento que com a entrada do crack, muitos moradores da comunidade e muitos antigos membros da gangue de C.J. teriam se tornado viciados e improdutivos. Outras gangues menores, que antes eram

aliadas de Grove Street Family's, agora começam a mudar de lado nesta verdadeira guerra civil urbana. O enterro é interrompido com a chegada de um carro, cujos ocupantes, todos Balla's, fazem um *drive by*¹² e explodem o carro de Smoke. Diante do ocorrido, C.J. decide ficar em Los Santos e ajudar sua gangue e comunidade a recuperarem influência e respeito.

A ficção do jogo é composta por variadas mini-estórias, que permitem dividi-la em diversas partes, que não necessariamente seguem uma ordem cronológica. Cada parte da trama tem uma área de ação respectiva, no cenário. A primeira ocorre em Los Santos e consiste em ações de C.J. sozinho, ou juntamente com seus companheiros de gangue, no contexto da disputa territorial entre as gangues da periferia pobre da metrópole. Entre essas ações podemos destacar pichações em muros, *drive-by*'s, assassinato de traficantes, invasão do Q.G. do tráfico dos Balla's, roubo de armas, inclusive em depósito do exército, defesa da comunidade da invasão de inimigos e tomada de território das gangues rivais.

Ao conquistar o primeiro território, Glen Park, o mapa digital da cidade ganha, nas áreas respectivas, cores representativas da presença de gangues, verde para Grove Street, roxo para os Balla's e amarelo para os Vagos, conforme podemos verificar no Mapa 6. Repare que as áreas da parte leste de Los Santos, que compõem a periferia pobre, são todas territórios de gangues, enquanto nas demais áreas da cidade as áreas de atuação das gangues são mais pontuais, como na orla sul e Temple. As outras gangues do jogo não chegam a controlar territórios, contam apenas com locais específicos de ocorrência de seus membros, como os mexicanos Aztecas que atuam em El Corona, Unity Station e Little México, em Los Santos. Quanto mais territórios Grove Street Family's controlar, uma quantia maior em dinheiro aparecerá, toda semana, na porta da casa de C. J.. Não se explica a origem desse dinheiro, mas pode-se deduzir que representa o recolhimento de "tributos" por todas as operações ilegais realizadas nos territórios controlados, tais como tráfico de drogas e prostituição.

Ainda em Los Santos, paralelamente à briga de gangues, C.J. ajuda um ex-parceiro de crimes, O.G. Loc, acabado de sair da prisão, a se tornar um *rapper*. Para tal, rouba o livro de rimas do *rapper* famoso, Maddog e ainda mata seu empresário, ligado à gangue

¹² *Drive-by* é uma expressão da língua inglesa que significa atirar criminosamente de dentro de um carro.

Balla's. A mansão de Maddog representa por iconicidade uma casa muito famosa de Beverly Hills, que é muito utilizada como cenário de filmes hollywoodianos, como em *The Limey – O estranho*. Contudo, já na primeira apresentação de O.G., em sua casa em Ganton, não é difícil perceber como ele realmente não leva jeito para cantar. Uma constatação interessante é a de que nas missões que faz para Sweet, principalmente, mas também para Ryder e Smoke, C.J. sempre topa as ações dizendo que faz pela comunidade e, quando o faz para O.G., diz algo como “*Gangta's for life, homie*”- significando algo como “gangster é nossa opção de vida, parceiro”¹³. Esses pequenos detalhes marcam a identidade de C.J., por um lado apegado a sua comunidade, ao seu lugar, à sua gangue, por outro, mostra que a criminalidade não é só uma questão de sobrevivência, mas um modo de viver e crescer na vida.

Durante todo o jogo, em momentos pontuais, os policiais, C.R.A.S.H., aparecem e solicitam inúmeros favores a Carl, normalmente execuções de testemunhas que poderiam acusá-los de seus crimes. Porém, numa determinada fase, ainda na primeira parte do jogo, os policiais pedem a C.J. que ponha fim ao encontro entre os Balla's e os russos, nas docas. Os russos estariam fornecendo armas à gangue rival de C.J.. A fala do Oficial Tenpenny, nesta fase descreve bem seu caráter e seu ponto de vista sobre a realidade socioespacial das cidades americanas e também sobre a globalização:

“- Eu gosto do status quo, Carl. Gosto de ter vocês fazendo meu trabalho para mim, explodindo uns aos outros nos calçadas.” (...) “Agora, se me chama atenção que uma tribo tem vantagem injusta sobre as outras, isso realmente me preocupa.” (...) “Estou dizendo que os Ballas têm cérebros, Carl, eles assistem o telejornal. Estou dizendo que eles estão fazendo amigos, fechando acordos e se preparando para coisa maior do que os ridículos *drive-by's*.” (...) “Muitas

¹³ Contudo, parceiro não seria a melhor tradução já que *homie*, é uma referência à comunidade, um adjetivo de afeição interpessoal ligada ao lugar.

armas baratas estão entrando na América desde a queda do muro, Carl.”

Mais adiante, Ryder e Smoke traem Grove Street Family's e os entregam para os Balla's e os C.R.A.S.H., Sweet é preso e C.J. é mantido livre por Tenpenny, para que continue executando a “queima de arquivo” para eles, contudo é obrigado a sair de Los Santos e se abrigar em Angel Pine, situada em Whetstone, sudoeste do arquipélago. Neste momento, há uma ruptura no jogo, as fases que se seguem são realizadas fora de Los Santos. A briga por territórios fica abandonada, somem do mapa os marcadores coloridos que indicam o controle dos territórios e, em Los Santos, somem todos os caracteres/membros da gangue Grove Street Family's, sendo substituídos por Balla's ou Vagos, em cada área. Tal situação leva o jogador a compreender que, com a traição dos ex-parceiros, a prisão de Sweet e o exílio de C.J., Grove Street Family's perdeu todos os territórios.

Fora de casa, C.J. atua no interior próximo, realizando diversos assaltos em pequenas cidades de Red County e também ajudando The Truth – um personagem que faz um estilo “hippie cinquentão” –, com sua plantação de maconha. Depois, em San Fierro, trabalha para as *triad's* chinesas Mountain Cloud Boys e Red Gecko Tong, chefiadas por Woozie e Ran Fa Li. Os chineses pedem-no para ajudá-los a enfrentar a gangue vietnamita, Da Nang Boys, que estariam se mudando para a cidade. Em uma das missões C.J. resgata um grupo de refugiados chineses feitos prisioneiros de um navio vietnamita. Woozie se torna um amigo e as *triad's* chinesas ajudam C.J. em diversas outras ações do jogo.

Paralelamente, C.J. descobre que seu ex-parceiro Ryder está fechando negócios entre os Balla's e uma organização criminosa de San Fierro, conhecida como Loco Syndicate. Esse grupo reúne Jizzy, o maior cafetão da cidade, T-Bone Mendez, chefe da gangue mexicana Rifa's e Mike Toreno. C.J. se infiltra no grupo, descobre os detalhes do plano de negócios com os Balla's e, em seguida, começa a desarticular o grupo criminoso. Mata Jizzy, em sua casa de shows, Pleasure's Dome e depois invade um encontro entre

Balla's e Rifa's no Píer 69, onde mata T-Bone e Ryder. Depois, explode uma fábrica de crack, que pertencia ao grupo, em Doherty.

Toreno trava contato com C.J., diz ser agente governamental e promete libertar Sweet em troca dos trabalhos criminosos de C.J. em diversas operações arriscadas, todas casos de “segurança nacional”, envolvendo sabotagem de outras agências governamentais norte-americanas.

Depois, em Las Venturas, Woozie oferece a C.J. a sociedade no Four Dragon's Casino, em troca de seus serviços contra a ação dos Sindacco, uma família mafiosa italiana que estaria roubando máquinas de caça-níqueis e falsificando fichas do Four Dragon Casino. C.J. realiza missões *a la* James Bond, com o intuito de roubar todo o conteúdo do cofre forte do Caligula's Casino, pertencente à máfia italiana. Mais adiante, Salvatore Leone, chefe dos Leone - e representando no jogo o célebre personagem de filmes hollywoodianos, Dom Corleone, “O Poderoso Chefão” -, muda-se para Las Venturas. Salvatore convoca C.J. para fazer missões contra os Forelli, que estariam planejando matá-lo. Num dado momento C.J. vai a Liberty City matar o chefe da máfia rival.

Depois de realizar mais uma missão a mando de Tenpenny, vai encontrá-lo em Las Brujas, Tierra Robada, para entregar um dossiê. Tenpenny mata o oficial Hernandez, chamando-o de traidor e vai embora. O oficial Pulaski fica para enterrar Hernandez e, distraído, acaba sendo morto por C.J..

Ainda em Las Venturas, C.J. salva Maddog de um suicídio. O antigo *rapper*, arruinado depois do roubo de seu livro de rimas e do assassinato do seu empresário, contou que teve que entregar sua casa para quitar uma dívida com o traficante Big Poppa, dos Vagos. Como Maddog não faz idéia de quem foi o responsável pela sua ruína, aceita os trabalhos e o incentivo de C.J., que retoma sua mansão, recupera seu livro de rimas e se torna então seu empresário.

Depois da atuação de C.J. em diversas ações semi-suicidas, Mike Toreno, arranja a libertação de Sweet. Tomando conhecimento de suas novas aquisições, uma garagem em San Fierro, a sociedade no cassino em Las Venturas, os negócios com rap, Sweet, ao invés

de se orgulhar, fica muito aborrecido: mais uma vez C.J. abandonou a comunidade para cuidar de si próprio. Decidem, então, retomar o controle de Ganton. Matam todos os traficantes locais e iniciam uma guerra de gangue pela retomada do território. O mapa do cenário ganha de novo as manchas coloridas indicativas dos territórios das gangues. Torna-se novamente possível realizar guerras de gangues para tomar territórios. Retomam o Glen Park e invadem o novo Q.G. do tráfico dos Balla's.

Na casa de Sweet, C.J. e amigos assistem na TV ao julgamento de Pulaski e Tenpenny. O repórter explica que os dois oficiais da polícia são acusados de enriquecimento ilícito, corrupção, tráfico de drogas, estupro e do assassinato dos oficiais Ralph Pendelbury e Jimmy Hernandez. Ainda não sabiam da morte de Pulaski. O julgamento resulta na absolvição dos dois policiais, por falta de provas significativas. Dado o resultado do julgamento a cidade inteira, com exceção de Richman, Mulholland, Temple, e parte de Vinewood, entra em convulsão social – todas as pessoas saem na rua revoltadas e, desesperadas, brigando e atirando uns nos outros. É possível ver figurantes correndo carregando TVs, explodindo granadas e atirando nos carros até explodi-los.

C.J. então começa a tomar todos os territórios de Los Santos. Descobre, então, a existência de um edifício conhecido como a “Fortaleza do Crack”, onde Big Smoke estaria se escondendo. O prédio é protegido por Balla's, Vagos, Rifa's entre outros e abriga no seu segundo andar um laboratório para fabricação da droga. No último andar, C.J. encontra e mata Smoke. Tenpenny pega o dinheiro do cofre, atea fogo no prédio e foge. C.J. e Sweet o perseguem de automóvel, enquanto se livram de policiais e membros de gangues rivais. Tenpenny não resiste muito tempo, cai de um viaduto e morre.

Reúnem-se os amigos e cada um diz coisas a serem feitas na continuação da estória. Kendl diz que tem que cuidar dos negócios nos cassinos em Las Venturas, tocar a obra da garagem em San Fierro... Sweet diz que é preciso manter os olhos na comunidade..., então aparece Maddog dizendo que ganhou o primeiro disco de ouro... é o fim do jogo. O que se pode perceber neste momento é que, além de se tornar um verdadeiro gangster, C.J. reuniu um grupo de amigos que serão parceiros nas operações ilegais que dariam prosseguimento

à ficção; foi encerrado o tráfico de crack, consolidando a preponderância da maconha, a ser fornecida por The Truth.

Terminada a trama, resta todo o cenário oferecendo diversas aventuras para serem jogadas, como os jogos nos cassinos, os táxis, as corridas de carro, moto etc... O cenário continua disponível para o passeio e diversão, mas a ficção acabou, o jogo que continua em diante se reduz ao mundo virtual, estático e sem estória.

Em toda a trama do jogo são facilmente perceptíveis as diversas citações feitas tanto a fatos da vida real publicados/interpretados pela imprensa, como a boatos e histórias de ficção principalmente de famosos filmes hollywoodianos. Também é possível perceber claramente diversas citações a fatos reais ocorridos. Em outras palavras, o jogo mistura elementos de outras obras de ficção e fatos reais, ambos divulgados massivamente para o mundo inteiro pela rede mundial de conglomerados de mídia, de forma que, trabalhando com informações de conhecimento comum a milhões de habitantes do planeta, pôde-se criar uma trama realmente cativante.

Dois importantes acontecimentos históricos da periferia de Los Angeles citados pelo jogo merecem ser destacados. O primeiro deles se refere ao período que ficou conhecido na imprensa americana como *Crack Epidemic* – epidemia do crack. De acordo com a *Drug Enforcement Administration* dos EUA¹⁴, entre 1986 e 1990 houve uma verdadeira explosão de crescimento do tráfico de crack. O condado de Los Angeles teria sido um dos mais afetados e sua periferia fragmentada e pauperizada teria se tornado local privilegiado de atuação de traficantes, presenciando um crescimento vertiginoso das taxas de criminalidade, causado principalmente pelas batalhas entre gangues rivais. A cidade de Compton, no *GTA* chamada de Ganton (a comunidade de C.J.), conhecida como a mais violenta dentre as cidades de seu porte de todo os EUA, teria sido a cidade mais afetada por essa onda.

O segundo acontecimento citado são os distúrbios de Los Angeles, de 1992, também conhecidos como levantes de Rodney King, ocasião em que um júri inocentou

¹⁴ <http://www.usdoj.gov/dea/pubs/history/1985-1990.html>.

quatro policiais do assassinato, gravado e transmitido na TV, do negro Rodney King. Depois do julgamento milhares de pessoas saíram às ruas numa verdadeira manifestação racial, com características que beiraram a guerra civil, incluindo ações como saque, pilhagem, agressão, incêndios criminosos e assassinatos. Durante o incidente, que durou seis dias, entre 50 e 60 pessoas morreram e mais de 2.000 ficaram feridas.

O jogo, portanto, não apenas faz referência a espaços realmente existentes e seus contextos sociais, mas também a certos acontecimentos de um dado período histórico dos lugares referidos.

E –Elementos Importantes da Jogabilidade

Uma importante consideração são as múltiplas habilidades do avatar: ele pode andar, correr, nadar, mergulhar, dirigir, pilotar..., pode manusear armas de vários tipos, maquina fotográfica, extintor de incêndio, entre outras coisas. O avatar também pode aperfeiçoar suas habilidades conforme o uso, por exemplo, quanto mais mergulha, mais tempo consegue ficar debaixo d'água, ou quanto mais atira com uma dada arma, mais experiente fica naquela arma, podendo atirar mais rápido ou tendo mais pontaria. Quanto mais o avatar faz exercícios, mais aumenta sua musculatura, mais rápido e por mais tempo pode correr, assim como amplia sua resistência aos ferimentos e tiros. O avatar também pilota melhor conforme dirige e é importante notar que cada veículo responde de maneira diferente ao comando do jogador, requerendo uma perícia especializada em cada um.

Uma curiosidade importante sobre os veículos é que eles têm rádios e, portanto, pode-se acessar diversas estações, todas com grandes sucessos da década de 90. O interessante é que quando C.J. rouba carros, por exemplo, no interior, o rádio estará inicialmente sintonizado numa rádio country, se for na periferia pobre de Los Santos estará tocando *rap* etc, ou seja, há uma geograficidade estereotipada do gosto musical representada no jogo.

A face violenta da vida nas cidades é representada de diversas formas pelos caracteres/figurantes do GTA. Em Los Santos, o cenário possui áreas controladas por gangues, reforçando a idéia da fragmentação da cidade. Sempre que o avatar penetra uma área controlada por gangues rivais, ao aproximar-se de seus membros, passa a ser perseguido de forma hostil. Muitas vezes os inimigos o xingam e o mandam correr, outras vezes atiram imediatamente. Ao matar três membros de uma gangue rival, num mesmo momento, inicia-se uma guerra de gangues. Essas guerras têm sempre três batalhas, cada uma com nível de dificuldade maior do que a anterior. Na primeira batalha C.J. é atacado por dez oponentes com pistolas e bastões, na segunda é atacado por quinze inimigos com pistolas e metralhadoras e na terceira por 20, com metralhadoras simples e do tipo AK-47. Ao vencer as três batalhas, C.J. passa a controlar o território, deixando sobre a representação da área no mapa, a cor verde, que é a cor dos membros da gangue Grove Street Familie's, a gangue do personagem principal. De tempos em tempos as gangues rivais também tentam tomar os territórios da gangue verde.

Quando durante o jogo C.J. comete um crime na frente de um policial, uma estrela amarela acende no canto da tela e o(s) policial(is) próximo(s) passa(m) a tentar capturá-lo. Se C.J. estiver portando uma arma na mão a polícia atira imediatamente, se estiver desarmado ela tenta apanhá-lo de cassetete. Quando C.J. mata um policial, duas estrelas ficam acesas e não só os policiais muito próximos perseguem-no, como outras viaturas são enviadas para pegá-lo. Quando mata muitos policiais, mais estrelas aparecem até completarem seis estrelas. Cada estrela representa um maior esforço policial para capturá-lo e para cada estrela uma força policial diferente atua na caça de C.J., incluindo a SWAT, o FBI e as Forças Armadas.

IV – DECIFRANDO O DISCURSO SOCIOESPACIAL DO JOGO

A - Introdução

O jogo *GTA: San Andreas* apresenta-se, portanto, como uma experiência lúdica que, como define Huizanga (2006), consiste em um trabalho realizado sem necessidade, com o simples propósito de divertir. No caso do *GTA* este trabalho demanda muita atenção, agilidade e ação e também provoca um certo desgaste emocional no usuário que, além de tudo, deve dominar o manuseio do teclado ou do *joystick* para controlar o avatar. Contudo, essa forma de diversão, não só distrai e consome energia, não sendo simplesmente uma forma de lazer, mas um lazer tecnológico e informacional portador de signos que carregam sentidos e discursos sobre diversos assuntos, entre eles o discurso espacial.

Pode-se, portanto, considerar o videogame por seu conteúdo significativo, através da análise da forma como é construído o mundo virtual e de como se estabelece a estória ficcional da trama. Ou seja, a partir da observação das imagens e textos apresentados durante o jogo é possível listar as representações da realidade, traçar paralelos e compreender como em cada videogame se estrutura um conteúdo significativo a partir do qual se pode decodificar e reconhecer discursos, ou enunciados, que revelem uma certa forma de se abordar o espaço geográfico representado.

Inúmeras temáticas geográficas podem ser encontradas após a leitura semiológica do jogo em sua totalidade. Em outras palavras, considerando-se o jogo como ele é, uma junção de cenário virtual, população virtual, estória ficcional e interatividade do usuário, podem ser destacados diversos assuntos de pertinência geográfica como, globalização, redes, lugar e relação cidade/campo. Contudo, para este trabalho analisaremos como se articula o discurso espacial do jogo com relação aos temas fragmentação urbana e território-territorialidade.

Antes de realizar a observação de como tais conceitos geográficos são representados pelo jogo, vejamos o quê a academia, principalmente a disciplina geográfica, tem discutido

sobre esses temas. A seguir apresentaremos uma discussão sobre os dois conceitos, fragmentação urbana e território-territorialidade, com base na produção acadêmica atual da geografia, para que depois possamos realizar a análise a que nos propomos embasados por uma bagagem teórica condizente com os objetivos deste trabalho.

B – O Espaço Urbano Fragmentado

Corrêa (1999, p. 9), num esforço de síntese define o espaço urbano como “fragmentado e articulado, reflexo e condicionante social, um conjunto de símbolos e campo de lutas” e argumenta que são os diferentes usos e valores que a sociedade imprime aos diferentes lugares que dotam o espaço de uma diversificação de funcionalidades, que se torna aparente nas formas urbanas. É sobre a fragmentação urbana, fenômeno tão nitidamente representado no jogo *GTA: San Andreas*, principalmente na cidade de Los Santos/Los Angeles, que nos debruçaremos a partir de agora, com o intuito de mostrar o que os estudos e os discursos produzidos pela Geografia têm a oferecer para nos auxiliar a compreender mais profundamente este fenômeno espacial tão nítido na maioria das grandes cidades capitalistas.

Um dos aspectos mais presentes da fragmentação é a separação das áreas da cidade entre áreas ricas e áreas pobres. Tal critério, com base no nível de renda, tanto vale para as áreas residenciais como para as áreas de trabalho - comerciais ou industriais. Conforme aponta Marcuse (2005), as cidades, hoje, são fragmentadas, pois enquanto as áreas ricas aparentam serem destacadas da cidade, tanto se apresentando em torres bem altas, quanto em áreas suburbanas afastadas do núcleo central, “as áreas pobres, por outro lado, aparecem marginalizadas, desconectadas da vida econômica e social da cidade ao redor” (MARCUSE, 2005, p. 270). Contudo o autor acrescenta que, além do nível de renda da população, outras diferenças podem ser percebidas na constituição das áreas fragmentadas da cidade, como, por exemplo, estilo das casas, cultura, língua, padrão das ruas, espaço público. Sassen (1996) compreende as grandes cidades contemporâneas como definidas

pela presença de um setor corporativo, que se concentra nos diversos centros, destacado do restante da cidade e áreas residenciais separadas segundo grupos culturais.

Alguns autores tratam da fragmentação das cidades através de um olhar estritamente econômico, destacando as relações de trabalho na sociedade capitalista, enquanto outros enfatizam os aspectos culturais exclusivamente e alguns poucos valorizam os dois critérios de separação de forma articulada. Harvey (1980), sintonizado com o primeiro grupo de intérpretes urbanos, analisa a produção do espaço urbano capitalista através da teoria econômica marxista do valor. Harvey defende que o solo e suas benfeitorias são, na economia capitalista, mercadorias, contudo não são mercadorias quaisquer, já que possuem aspectos específicos que os distinguem das mercadorias comuns: 1- têm localização fixa, o que confere aos seus proprietários privilégios de monopólio; 2 - são mercadorias de que ninguém pode dispensar; 3 - mudam de mãos com pouca frequência; 4 - propiciam usos numerosos e não exclusivos como abrigo, privacidade, proximidade de serviços, amigos, locais de trabalho, distância de fatores como poluição e criminalidade, uma localização de vizinhança que tenha características físicas, sociais e simbólicas (status) e 5 - são também um meio de lucrar e aumentar a riqueza. Todos esses fatores influenciam na valorização da propriedade no mercado de moradias. Baseado na sua compreensão da condição monopolista do mercado do solo urbano, Harvey (1980) apresenta um problema sequencial de ocupação do espaço. Para explicar tal fenômeno ele utiliza como metáfora uma sala de teatro vazia sendo ocupada por seus frequentadores.

“O primeiro que entra tem n escolhas; o segundo tem $n-1$, etc., com o último não tendo nenhuma escolha. Se os que entram assim o fazem de acordo com seu poder de compra então os que têm dinheiro têm mais chances, enquanto os mais pobres ficam com o que sobrou, depois de todos terem exercido a escolha. Essa conceituação é sugestiva – particularmente se a ela se une o conceito de excedente do consumidor” (HARVEY, 1980, p. 144).

O excedente do consumidor é a diferença entre o que um indivíduo pode realmente pagar por um bem e o que ele estaria inclinado a pagar para não ficar sem ele. Como a distribuição de renda é altamente assimétrica na sociedade capitalista e o número de boas localizações é presumivelmente limitado, é muito possível que a quantidade de excedente do consumidor decline, desproporcionalmente.

Seguindo o raciocínio de Harvey vemos que os ricos, plenos de escolha econômica, são mais capazes de escapar das consequências de tal monopólio, enquanto os mais pobres têm capacidades de escolha bastante limitada. Assim, Harvey chega à conclusão de que os ricos podem dominar o espaço, enquanto os pobres estão aprisionados nele. Contudo não só o mercado regula a produção do solo urbano, o poder político dos grupos sociais também é de fundamental importância nesse processo (HARVEY, 1980; MARCUSE, 2005). Dessa maneira, ricos e pobres, organizados por grupos de interesse, pressionam politicamente as instituições do Estado para construir e regular o espaço urbano de forma a garantir a efetivação de seus interesses.

Um outro fenômeno também é indicado por Harvey, o de que os ricos, conscientes do nível de desigualdade social na sociedade capitalista e desejando dotar suas casas com os mais caros objetos de consumo oferecidos pelo mercado de supérfluos, temem serem alvo da cobiça e de um possível impulso de criminalidade advinda de populações mais pobres e “invejosas” e, portanto, preferem sempre estarem afastados do restante da cidade. Tal fato faz com que as propriedades próximas às áreas pobres tenham reduzido seu valor de troca no mercado. O resultado, conforme aponta Marcuse, é a fragmentação:

“Comunidades com muros e portões, são uma crescente realidade dos assentamentos urbanos pelo mundo, e refletem a separação por cada uma dessas linhas. Podemos quase descrever algumas das cidades contemporâneas como inteiramente fragmentadas, compostas apenas por uma

coleção de áreas separadas de concentração de diferentes pessoas, todas desejando ficar aparte das outras” (MARCUSE, 2005, p. 272).

Outros autores, contudo, como Bridge e Watson (2005), compreendem que a análise marxista reduz a leitura da fragmentação urbana contemporânea a uma forma dualista, deixando de lado outros padrões da divisão urbana, também muito marcantes, apresentando grande força nas cidades dos países centrais da economia capitalista. Sassen (1996) argumenta que as chamadas cidades globais além de contarem com a presença de uma forte cultura corporativa de caráter internacionalista e com capacidade de decidir sobre os destinos de lugares pontuais espalhados por todo o planeta, contam também com a presença de uma grande quantidade de habitantes advindos de diversas partes do mundo, e principalmente dos países do Terceiro Mundo. Em algumas cidades, como Los Angeles, tal população imigrante corresponde a mais da metade da população. Tal mudança, segundo Sassen (1996), desestabilizou a importância das explicações econômicas das divisões espaciais, pois as diferenças que compunham a fragmentação eram também, construídas através de toda uma gama de aspectos simbólicos e culturais.

Katznelson (2005), por sua vez, argumenta que, desde os anos 1920, os moradores das cidades americanas se organizavam politicamente por grupos étnicos, mais do que por uma consciência de classe. Os milhares de imigrantes que chegavam às cidades americanas, na maioria das vezes, não sabiam falar senão a própria língua e eram acolhidos por redes de solidariedade compostas por indivíduos de mesma origem nacional ou da mesma “raça”. Essas redes se formavam geograficamente em comunidades territoriais, originando verdadeiros enclaves dentro das cidades. Conforme defende Katznelson (2005), a inclusão de tais grupos no processo democrático ainda funcionou como mais um fator de segregação: “a oportunidade de as comunidades étnicas participarem no processo político agiu para solidificar a consciência de grupo e perpetuar a divisão da cidade demográfica e politicamente em componentes étnicos” (KATZNELSON, 2005, p. 258).

Soja (1993) argumenta que desde o fim do período colonial, a cada fase de reestruturação da economia capitalista, se intensificaram as fragmentações da cidade. Por exemplo, logo após a crise de 1929 se verificou um movimento de suburbanização dos trabalhadores de colarinho branco, unidos à antiga burguesia, que fugia das proximidades do centro e, assim, da massa de trabalhadores tornados desempregados.

Soja (1993), Harvey (2000) e Sassen (1996) defendem que depois da 2ª Guerra Mundial, durante o período fordista-keynesiano, houve uma forte tentativa de integrar toda a classe trabalhadora em um mesmo guarda-chuva regulatório, através de trabalhos sindicalizados, bem pagos e com moradia subsidiada para a classe média. Contudo, de acordo com os mesmos autores, tais benefícios não atingiam igualmente a toda a população, normalmente os homens e brancos pobres tinham mais benefícios sociais do que as mulheres, os negros ou imigrantes.

“A multiplicação da área de municípios separados incorporados substituiu a anexação como padrão principal da expansão territorial urbana, criando um grau de fragmentação política metropolitana de que nunca se chegara perto no passado. A paisagem urbana não apenas se estendeu por uma área muito mais vasta, como também se rompeu em muitos pedaços” (SOJA, 1993, p. 217).

Tal processo de suburbanização se acelerou, segundo Soja (1993), depois da II Guerra Mundial, quando a metropolização expansiva, acompanhada por uma fragmentação ainda maior das jurisdições políticas e uma descentralização acelerada de fábricas, sedes empresariais, do varejo e outros serviços, “contribuiu ainda mais para o abandono seletivo do núcleo central urbano” (SOJA, 1993, 219). Contudo, é ainda Soja quem argumenta que a reestruturação produtiva iniciada após as crises de 1973-75, teve efeitos ainda mais fortes no processo de fragmentação territorial das cidades. Conforme detalha Harvey (2000), a

adoção de um processo de acumulação flexível pelas principais empresas capitalistas, foi caracterizada pela fuga de empresas com mão-de-obra sindicalizada para locais onde tal fenômeno não se verificava.

Soja (1993) argumenta que as grandes mudanças na estrutura urbana do mercado de trabalho, que incluíam uma segmentação da produção, com “uma polarização mais pronunciada de ocupações entre trabalhadores de remuneração elevada/especialização elevada e remuneração baixa/baixa especialização”, provocaram uma “segregação residencial cada vez mais especializada, baseada na ocupação, raça, afiliação étnica, condição de emprego” (SOJA, 1993, p. 226). Desde 1973 os setores que lideram o crescimento do emprego, baseiam-se tanto na alta quanto na baixa tecnologia e recorrem a uma mescla de técnicos especializados, trabalhadores sem turno integral, imigrantes e mulheres.

“O retorno de formas de produção que envolvem exploração em cidades como Nova Iorque, Los Angeles e Londres se tornou objeto de comentários na metade dos anos 70 e proliferou, em vez de diminuir, na década de 80. O rápido crescimento de economias “negras”, “informais” ou “subterrâneas” também tem sido documentado em todo o mundo capitalista avançado, levando alguns a detectar uma crescente convergência entre sistemas de trabalho “terceiromundistas” e capitalistas avançados” (HARVEY, 2000, p. 145).

Vistos quais fatores têm contribuído para o fenômeno da fragmentação urbana das cidades americanas, Marcuse (2005) procura identificar uma certa ordem, neste processo de divisão do espaço. Ele argumenta poder-se identificar quatro padrões principais de divisão das cidades: 1 - classe, 2 - “raça” e cor, 3 - etnicidade e 4 - estilo de vida. Conforme

defende o autor, as divisões de classe e “raça” tendem a ser “hierárquicas, involuntárias, socialmente determinadas, rígidas, exclusivistas e incompatíveis com uma vida urbana democrática – embora comumente legitimadas pela divisão cultural”; enquanto as divisões por etnicidade e estilo de vida “tendem a ser culturais e voluntárias, individualmente determinadas, fluidas, não exclusivistas e consistentes com uma vida urbana democrática” (MARCUSE, 2005, p. 272). Com base em tais padrões de divisão das cidades o autor sugere que a possibilidade de se dividir o espaço urbano em diferentes áreas, como as que ele define: 1- *áreas luxuosas*, onde ficam as residências dos mais ricos, que são localizadas em áreas definidas, mas ao mesmo tempo não espacialmente limitadas – nestas áreas podem-se encontrar condomínios particulares com seguranças, protegidos por muros, bem como grandes Shopping Centers; 2 – *cidade enobrecida* (engendered city), onde moram jovens *yuppies*, gerentes, técnicos; essas áreas contam com a atuação do Estado para a criação de amenidades, como praças e parques; 3 – *cidade suburbana*, onde moram as famílias tradicionais, trabalhadores bem pagos, empregados de colarinho branco, a baixa classe média e a pequena burguesia; 4 – *cidade dos conjuntos habitacionais populares* – formada por grandes prédios divididos, onde moram trabalhadores mal-pagos, com pouca segurança no trabalho e sem chance de crescer – essa cidade é bem menos protegida ou insular e seus moradores são muitas vezes discriminados, vistos como desregrados, ocasionando um abandono político; contudo com organização popular e pressão, se tornam, muitas vezes, áreas onde há regulação sobre os valores dos aluguéis, ou mesmo beneficiadas por subsídios públicos para habitação; 5 - *cidade abandonada*: “lugar para os muito pobres, excluídos, os nunca empregados, os sem-teto e os que moram em abrigos”; a infra-estrutura local é, normalmente, ínfima, com casas deterioradas, exploração no nível da rua, discriminação racial e étnica. Tal concentração espacial de pobres é reforçada pelas políticas públicas e as habitações públicas são guetificadas. Nessas áreas se concentrariam, segundo o autor, as vendas ilegais de drogas, além de outros crimes; a educação e os serviços são negligenciados. As cidades abandonadas são, normalmente, guetos, em que as populações de imigrantes, ou grupos étnicos e raciais minoritários são confinados (MARCUSE, 2005, pp. 273 e 274).

Marcuse (2005) diferencia os guetos dos enclaves. Os primeiros seriam involuntários enquanto os segundos seriam voluntários. Sobre esse assunto Bridge e Watson (2005), argumentam que as áreas raciais ou étnicas podem tanto representar lugares de poder, com possibilidade de formar redes comunitárias, negócios e oportunidades ou arenas culturais. Contudo podem significar também lugares de segregação e falta de oportunidades de emprego como os guetos tradicionais. Marcuse (2005) afirma que tal isolamento se torna uma importante ferramenta para empregadores, funcionários públicos e agências, pois permitem-nos facilmente identificar a posição econômica e social de uma pessoa, que tenta uma vaga de trabalho, ou pede algum benefício, já que por seus endereços podem ser conhecidos.

Mike Davis (2005), por sua vez, observa o desenho urbanístico e arquitetônico de Los Angeles e repara como a cidade vem sendo crescentemente fortificada. Desde a reestruturação urbana da cidade, pós-crise do petróleo, todo um discurso da delinquência das minorias pobres, negras ou latinas, vem produzindo uma atmosfera de medo em que os ricos têm se segregado dos pobres e procurado segregar os pobres e as minorias do resto da cidade. Nesse sentido, foram desativadas passarelas que ligavam bairros pobres ao centro, bem como começaram a surgir construções tanto residenciais como comerciais que são verdadeiras fortalezas, tudo isso, aliado a uma polícia cada vez mais equipada tecnologicamente que patrulha as periferias.

“Em cidades como Los Angeles, no lado ruim da pós-modernidade, pode-se observar uma tendência sem precedentes de unir design urbano, arquitetura e aparato policial num único e compreensivo esforço de segurança”
(DAVIS, 2005, p. 324).

Conforme argumenta Davis (2005), a violência econômica sistêmica e cotidiana produzida nos processos de reestruturação produtiva, que permitem aos empreendedores a

aquisição de super-lucros baseados na exploração do trabalho é camuflada pela cidade e suas representações, enquanto se demoniza as manifestações de violência nas ruas da cidade, acabando por criminalizar os pobres em geral. Na mesma trilha, Sassen (2005) compreende que:

“o crescente peso da “delinqüência”, por exemplo, destruindo carros e janelas de shopping, roubando e queimando lojas, em alguns desses levantes durante a última década nas maiores cidades do mundo desenvolvido, é talvez uma indicação da aguda desigualdade” (SASSEN, 2005, p. 169).

De acordo com a autora, as disparidades, entre a zona do glamour urbano e a zona de guerra urbana, se tornaram tão grandes e visíveis, que a própria visibilidade de tal diferença acaba por contribuir para uma posterior brutalização do conflito, por conta da “indiferença e inveja das novas elites contra a falta de esperança e ira dos pobres” (SASSEN, 2005, p. 169).

C – Territórios e Territorialidades

O conceito de território é um dos conceitos fundamentais da geografia. Sua utilização e sua depuração vêm ocorrendo desde os primórdios da disciplina geográfica. Conforme observa Moraes (1990), tal conceito é central na proposta formulada por Friedrich Ratzel em sua Antropogeografia e se definiria como “uma determinada porção da superfície terrestre apropriada por um grupo humano” se assemelhando a concepção original do termo na zoologia e na botânica (MORAES, 1990). Dessa forma o território é posto como um espaço que alguém possui, portanto, sua identidade seria atribuída pela posse (MORAES, 1990). Em Ratzel, “é no elo indissociável entre uma dimensão natural,

física, e uma dimensão política (...) do espaço que o território se define” (HAESBAERT, 2006).

Moraes (1990) observa que as colocações ratzelianas em sua definição do “objeto antropogeográfico”, são explicitamente materialistas: “a questão das influências das condições naturais sobre a história da humanidade é apreendida no quadro da produção e reprodução da vida material dos homens” (MORAES, 1990). A filiação de Ratzel ao pensamento positivista pode ser percebida principalmente na adoção do método científico considerado universal a todas as disciplinas. Tal filiação, conforme aponta Moraes, apesar de produzir um relativo avanço pela adoção de um método, que faltava à geografia, foi paralelamente um forte limitador, já que aplicava diretamente aos estudos humanos os fundamentos metodológicos oriundos da análise da natureza.

“A sociedade passa a ser vista como elemento passivo, que apenas reage a uma causalidade que lhe é exterior. O homem torna-se, assim, efeito do ambiente. Dissociam-se – hierarquizando – natureza e sociedade, e se perde a possibilidade de apreender a dinâmica e as qualidades próprias dos fenômenos sociais” (MORAES, 1990, p. 13).

Ratzel argumenta que quanto maior o vínculo entre uma população e os recursos oferecidos por um determinado solo, “mais se impõe à sociedade a necessidade de manter a propriedade do seu território” (RATZEL, 1990, p. 75). A defesa dos territórios e mesmo o expansionismo para suprir as demandas espaciais e de recursos materiais de um povo seria a tarefa fundamental dos Estados. A este objetivo servem as fronteiras, as disposições para a defesa das fronteiras, mas também o tráfico e a exploração e desenvolvimento dos recursos do solo (RATZEL, 1990). As formulações de Ratzel, conforme argumenta Moraes (1990), atuaram “no sentido de legitimar o projeto expansionista, seja através de uma

naturalização da guerra e da competitividade entre as nações, seja pela apologia do Estado existente em suas obras” (MORAES, 1990, p. 20).

Desde Ratzel o conceito de território vem passando por muitas utilizações e, portanto, ganhando muitas significações. Muitos autores passaram a utilizar tal conceito como sinônimo de “espaço nacional”, outros, como Jean Gottman o estendem para “o conjunto de terras agrupadas em uma unidade que depende de uma autoridade comum e que goza de um determinado regime” (GOTTMAN, 1952, apud HAESBAERT, 2006, p. 67); ou como Raffestin (1993) que entende que “do Estado ao indivíduo, passando por todas as organizações, pequenas ou grandes, encontram-se atores sintagmáticos que ‘produzem’ o território” (RAFFESTIN, 1993, p. 152). Por outro lado, Santos (1996), entende que “é o uso do território, e não o território em si mesmo, que faz dele objeto da análise social”, ou seja, Santos trabalha muito mais o território numa perspectiva econômica do que política. Para Santos, o território constitui uma “forma impura, um híbrido, uma noção que, por isso mesmo, carece de constante revisão histórica” (SANTOS, 1996, p. 15).

Muitos autores acabaram casando as concepções de território e espaço vital e passaram a entender o território a partir de uma relação com os recursos. Entre estes Haesbaert destaca Maurice Godelier, para quem o território seria uma porção da natureza reivindicada por uma sociedade para seu uso e controle. Haesbaert (2006) ressalta que, assim como Godelier, muitos antropólogos e historiadores, mantêm em suas definições de território uma forte referência à natureza, fato que derivaria de tais autores analisarem principalmente sociedades tradicionais, “como a sociedade indígena, que economicamente dependem muito mais das condições físicas do seu entorno, ou que fazem uso de referentes espaciais da própria natureza na construção de suas identidades” (HAESBAERT, 2006, p. 56). Todavia, de acordo com Haesbaert (2006), hoje, devido ao crescimento das redes de circulação de bens materiais, na maior parte dos lugares estamos distantes de uma concepção de território como “fonte de recursos”. Contudo, destacamos que nunca houve uma completa superação de tal característica, já que “dependendo das bases tecnológicas do

grupo social, sua territorialidade ainda pode carregar marcas profundas de uma ligação com a terra, no sentido físico do termo” (HAESBAERT, 2006, p. 57).

Além das concepções materialistas de território, muitos são os que o encaram como um fenômeno que opera no mundo das idéias. “Somos levados, mais uma vez, a buscar superar a dicotomia material/ideal”, já que, além da dimensão material das relações sociais, há todo um “conjunto de representações sobre o espaço ou o ‘imaginário geográfico’ que não apenas move como integra ou é parte indissociável destas relações” (HAESBAERT, 2006, p. 42). A vertente predominante é certamente a que vê o território numa perspectiva materialista, contudo, a força da carga simbólica é tamanha que o território é encarado por muitos autores como um construtor de identidade.

Haesbaert (2006) divide em três vertentes básicas as várias noções de território: política, cultural e econômica. A vertente política, ou jurídico-política, é a mais difundida, encara o território como um “espaço delimitado e controlado, através do qual se exerce um determinado poder”, seja esse poder estatal ou não (HAESBAERT, 2006, p. 40). A vertente cultural “prioriza a dimensão simbólica e mais subjetiva, em que o território é visto, sobretudo, como o produto da apropriação/valorização simbólica de um grupo em relação ao seu espaço vivido” (HAESBAERT, 2006, p. 40). A vertente econômica “ênfatisa a dimensão espacial das relações econômicas”, o território é visto como “fonte de recursos e/ou incorporado no embate entre classes sociais e na relação capital-trabalho”, sendo muitas vezes confundido com a própria noção de espaço (HAESBAERT, 2006, p. 40).

Haesbaert argumenta ser impossível apreender a complexidade do processo de territorialização da sociedade sem procurarmos conhecer a múltipla interação entre os fatores econômicos, políticos e culturais atuantes na e a partir da formação de territórios.

“Assim, quando analisamos o “espaço econômico” ou o “espaço político”, na verdade estamos tratando de faces de um mesmo e indissociável fenômeno que, do mesmo modo que corresponde à materialização objetiva de uma

“produção” ou de um “poder”, envolve também, e simultaneamente, leituras simbólicas suficientemente abertas para incluir a possibilidade permanente de criação de novos significados” (HAESBAERT, 2002, p. 87).

Haesbaert retoma de Milton Santos a proposição de encararmos o território como um híbrido atuando entre “sociedade e natureza, entre política, economia e cultura, e entre materialidade e idealidade, numa complexa interação tempo-espaço” (HAESBAERT, 2006, p. 79). Contudo, os autores mais recentes têm privilegiado o caráter político do território em suas análises. Raffestin (1993) argumenta que a produção do território se inscreve no campo do poder e identifica sua utilização numa problemática relacional. Em suas próprias palavras o território “é um espaço onde se projetou um trabalho, seja energia e informação, e que, por conseqüência, revela relações marcadas pelo poder” (RAFFESTIN, 1993, pp. 143 e 144). Souza (2001) concorda com Raffestin quanto à definição do território a partir de relações de poder, mas exagera o caráter político a ponto de excluir todos os outros, definindo o território como um campo de forças formado por uma rede de relações sociais e compondo ao mesmo tempo um limite e uma alteridade, ou seja desprendido de todo o substrato material. Para Souza (2001), a chave para se compreender a formação de um território é fazer a pergunta: “quem domina ou influencia e como domina ou influencia esse espaço?” E, uma vez que, conforme conceitua Souza, o território é essencialmente um instrumento de exercício de poder, a seguinte pergunta também se faz necessária: “quem domina ou influencia quem nesse espaço, e como?” (SOUZA, 2001, p. 76). Um território demarcaria dentro de um certo espaço quem seriam os *insiders*, membros do grupo ou comunidade e os *outsiders*, os outros, que devem ser vigiados ou impedidos.

Sack (1986), por sua vez, compreende que definir territorialidade apenas como o controle de uma área, limita o uso que este conceito pode oferecer. Sack mostra que a territorialidade envolve a tentativa, por um indivíduo ou um grupo, de influenciar ou afetar as ações de outros, incluindo não humanos. Define territorialidade como: “a tentativa por um indivíduo ou um grupo de afetar, influenciar, ou controlar pessoas, fenômenos e

relacionamentos, através da delimitação e controle sobre uma área geográfica” (SACK, 1986, p. 19). Os territórios seriam, para Sack, os resultados das estratégias para afetar, influenciar e controlar pessoas, fenômenos e relacionamentos.

“Uma cerca ou um muro podem controlar, como também pode um sinal de ‘não traspasar’. A definição aponta que a territorialidade estabelece o controle sobre uma área através controle do acesso a coisas e relacionamentos” (SACK, 1986, p. 20).

A territorialidade é vista como a estratégia de estabelecer diferentes graus de acesso a pessoas, coisas e relacionamentos. Para Sack, a territorialidade envolve uma forma de classificação por área e necessita de uma forma de comunicação. Cada instância deve envolver uma tentativa de influenciar interações: transgressões de territorialidade serão punidas, o que pode envolver ações territoriais e não territoriais. Sack reconhece na territorialidade as dimensões econômica e cultural, ou seja, “intimamente ligada ao modo como as pessoas utilizam a terra, como elas próprias se organizam no espaço e como elas dão significado ao lugar” (SACK, 1986, p. 1).

Raffestin argumenta que todo território conduz uma noção implícita de limite. Os limites mesmo que invisíveis exprimem a relação que um grupo mantém com uma porção do espaço; a simples ação do grupo gera, de imediato, a delimitação. Haveria, portanto, conforme os atores sociais, diversas escalas de delimitação territorial. Pode-se compreender, também, segundo o autor, que os limites não devem ser considerados unicamente de um ponto de vista linear, deve-se analisá-los, também, segundo uma perspectiva zonal. “A percepção apreendida dos limites conduz, com frequência, a privilegiar a linha em detrimento da zona, e a experiência que temos de fronteiras contribui muito para essa maneira de ver” (RAFFESTIN, 1993, p. 154). Muitos limites seriam, conforme defende o autor, zonais, na medida em que a área delimitada não é, na maioria

das vezes “a sede de uma soberania fixada de forma rígida”, mas sim de uma “atividade econômica ou cultural que não se esgota bruscamente no território, mas de maneira progressiva” (RAFFESTIN, 1993, p. 155). Outras características dos territórios apontadas por Souza (2001) seriam a mobilidade de seus limites conforme a variação da correlação de forças e interesses nas relações de poder e a descontinuidade temporal, ou seja, territórios que só o são durante um período de tempo determinado – por exemplo, os territórios da prostituição de rua que são lugares onde as prostitutas se concentram, mas que só se efetivam durante um certo período do dia.

Raffestin propõe que os indivíduos ou grupos ao ocuparem pontos no espaço e se distribuírem de acordo com modelos aleatórios, regulares ou concentrados, conduzem a formação de “sistemas de malhas, nós e redes que se imprimem no espaço”, constituindo, assim o território. Tal utilização do espaço produz não apenas diferenciações funcionais, mas também comandadas pelo princípio hierárquico, contribuindo para “ordenar o território segundo a importância dada pelos indivíduos e/ou grupos às suas diversas ações” (RAFFESTIN, 1993, p. 150). Esse sistema de tessituras, nós e redes, organizados hierarquicamente, permite aos atores o estabelecimento do controle sobre aquilo que pode ser distribuído, alocado e/ou possuído, bem como a tentativa de impor ordens, constituindo sistemas que seriam o invólucro no qual se originam as relações de poder.

Seguindo a trilha de Raffestin, Rogério Haesbaert, procurando se contrapor às teorias do fim dos territórios em todas as suas vertentes, seja culturalista, economicista, informacional e política, diz ser possível identificar um “território no movimento” ou “pelo movimento” (HAESBAERT, 2006, p. 279). Assim, por exemplo, um indivíduo que usufrui todas as vantagens permitidas pelos transportes modernos e que está sempre em movimento, não é por isso desterritorializado, pois o território pode ser definido também como repetição do movimento, entendida a repetição como uma espécie de movimento “sob controle”. Haesbaert aposta que talvez esta seja a grande novidade da experiência espaço-temporal pós-moderna, de modo que:

“controlar o espaço indispensável à nossa reprodução social não significa (apenas) controlar áreas e definir ‘fronteiras’, mas sobretudo, viver em redes, onde nossas próprias identificações e referências espaço-simbólicas são feitas não apenas no enraizamento e na (sempre relativa) estabilidade, mas na própria mobilidade (...). Assim, *territorializar-se significa também, hoje, construir e/ou controlar fluxos/redes e criar referenciais simbólicos num espaço em movimento, no e pelo movimento*” (HAESBAERT, 2006, pp. 279 e 280).

O principal argumento sobre o fim dos territórios, em todas as vertentes, se relaciona com o crescimento global das redes, o que estaria levando a um fim das fronteiras. Contra tal argumento Haesbaert, defende que território e rede são complementares e que não se pode separar território de rede, “a não ser como instrumentos analíticos” (HAESBAERT, 2006, p. 123). Por outro lado, Souza (2001) propõe a noção de território-rede, representando uma “‘ponte conceitual’ que reúne a contigüidade espacial do território ‘no sentido usual’ e a descontinuidade das redes, formando assim um território descontínuo”, como no caso dos territórios-rede de diferentes facções do narcotráfico, no município do Rio de Janeiro.

Ainda em sua crítica às teorias que falam da desterritorialização, Haesbaert defende a proposição de Deleuze e Guattari, e também de Milton Santos (1996), de que toda desterritorialização é acompanhada por uma reterritorialização. Conforme propõe Haesbaert (2006, p. 259), territorializar-se “envolve sempre uma relação de poder, ao mesmo tempo concreto e simbólico” e “mediada pelo espaço”. Como toda relação de poder, “a territorialização é igualmente distribuída entre seus sujeitos”, havendo sempre ganhadores e perdedores”, ou seja,

“territorializados que desterritorializam por uma reterritorialização sob seu comando e desterritorializados em busca de uma outra reterritorialização, de resistência e, portanto, distinta daquela imposta pelos seus desterritorializadores” (HAESBAERT, 2006, p. 259).

Com tal conceituação, Haesbaert rebate a tese amplamente defendida atualmente de que os indivíduos ao usufruírem a mobilidade e da comunicação interplanetária se tornam sujeitos desterritorializados. Para o autor não se deveria utilizar o mesmo termo para tratar de situações tão díspares: a facilidade de locomoção e alojamento da elite planetária e o “deslocamento compulsório das classes pobres” (HAESBAERT, 2006, p. 250). Desterritorialização, para os ricos, confundiria-se com uma “multiterritorialidade segura”, com base em relações sócio-espaciais flexíveis, enquanto que para os pobres, “a desterritorialização é uma multi ou, no limite, a-territorialidade insegura, onde a mobilidade é compulsória (...) resultado da total falta de alternativas” (HAESBAERT, 2006, p. 250). Para desfrutar da multiterritorialidade segura seria preciso, segundo o autor, de muitos cartões, chaves e senhas, além de recursos financeiros para adquiri-los. Isso significaria possibilidades, acesso, abertura para uns, mas, ao mesmo tempo, significaria exclusão espacial para outros. “Condições socioeconômicas diferentes definem nossas diferentes territorialidades” (HAESBAERT, 2006, p. 352).

“É preciso, antes de mais nada, distinguir “desterritorialização por quem e para quem”. Geralmente estes discursos da desterritorialização (...) servem apenas para ocultar a real desterritorialização, a daqueles que, submetidos a essa “liberdade improdutiva” e à flexibilidade das relações de trabalho, acabam não tendo emprego ou sendo obrigados a subordinar-se a condições de trabalho cada vez mais degradantes” (HAESBAERT, 2006, p. 193).

Haesbaert argumenta que tal forma de ver identifica e coloca “em primeiro plano os sujeitos da des-re-territorialização”, e assim permite saber “quem des-territorializa quem e com que objetivos” e permite perceber com clareza o sentido relacional desses processos, “mergulhados em teias múltiplas onde se conjugam permanentemente distintos pontos de vista e ações que promovem (...) territorializações desterritorializantes e desterritorializações reterritorializadoras” (HAESBAERT, 2006, p. 259). Compreendendo que as relações de poder se estabelecem em grande parte através das relações sócio-econômicas entre indivíduos e grupos, Haesbaert pressupõe que toda exclusão social é, também, em algum nível, exclusão socioespacial (...) –, em outras palavras, ‘desterritorialização’. E aqui desterritorialização deve ser vista, conforme defende o autor, em seu sentido ‘forte’, a desterritorialização como “exclusão, privação e/ou precarização do território enquanto ‘recurso’ ou ‘apropriação’ (material e simbólica) indispensável à nossa participação efetiva como membros de uma sociedade” (HAESBAERT, 2006, p. 315).

A vida urbana é um palco privilegiado para as des-re-territorializações em nível local. Diante da perda da subjetividade diante do anonimato produzido em meio à multidão urbana, os indivíduos, além da atitude *blasé* apontada por Georg Simmel, em seu clássico ensaio “The Metropolis and Mental Life”, procuram recriar dentro da cidade espaços onde sejam comuns e conhecidos, onde seus signos encontrem reciprocidade.

“Somos habitantes desta confusa rede metropolitana, mas forjamos uma cartografia particular de seu traçado. Nossos roteiros e deslocamentos se inscrevem em um intrincado jogo de disputas, proibições e limites espaciais. Há os lugares de passagem, há os de permanência, há também os horários convenientes e os espaços completamente proibidos ou vedados” (HAESBAERT, 2002, p. 94).

No entanto, os grupos sociais urbanos se formam a partir de signos de referência, que são, ao mesmo tempo excludentes dos demais. Essa segmentação não se dá apenas nos guetos, mas também de forma dispersa, sem a conotação explícita da segregação, a partir da formação de grupos identitários na metrópole (HAESBAERT, 2002). Entretanto, conforme argumenta HAESBAERT (2002, p. 98), todos os grupos sociais que habitam a metrópole, em maior ou menor grau “acabam disciplinando seus espaços, criando suas barreiras de proteção a fim de manterem o domínio sobre seus signos de identidade, seus privilégios e, fundamentalmente, sobre seus territórios”.

Diante da crescente sensação de insegurança vivida nas grandes cidades e da incapacidade do aparelho público em garantir segurança à população, a defesa do lugar, se torna, muitas vezes, uma ‘questão de bairro’, um ‘assunto comunitário’ (HAESBAERT, 2006). Nos países de capitalismo avançado, onde têm se vivenciado uma crescente entrada de população migrante vinda dos países mais pobres tal processo tem levado, muitas vezes, a uma ‘etnicização do território’, ou seja “a delimitação de espaços exclusivos-excludentes onde a identidade étnica é um elemento central na definição do grupo e de seu território”. Outro resultado territorializante impulsionado pela sensação de insegurança foi a formação de espaços fortalezas, protegidos por guaritas, seguranças, muros e cercas. Os condomínios exclusivos e os shopping centers seriam a expressão máxima dessa forma fragmentada de viver, como pudemos detalhar no sub-capítulo anterior.

D - Fragmentação e Territorialidades no *GTA*

De posse das ferramentas teóricas necessárias nos habilitamos a realizar a análise final deste trabalho que se dedica a apontar de que maneira o jogo *GTA: San Andreas*, através de seu corpo sígnico, tanto na forma de imagens (visuais e sonoras) como na forma verbal/textual, representa os recém discutidos conceitos de segregação urbana e território-territorialidades.

Antes de começar tal empreitada, devemos destacar que daremos uma maior ênfase em nossa análise às representações socioespaciais reunidas pela cidade de Los Santos, pelo fato de esta ter no jogo uma maior riqueza de detalhes explicitados, que nos permitam tratar das temáticas geográficas selecionadas. Contudo, não deixaremos de citar as outras duas cidades. Faremos referências a elas sempre que oferecerem exemplos significativos aplicáveis a nossa análise.

1 – A fragmentação urbana representada em San Andreas

O caráter específico da fragmentação urbana americana é representado pelo *GTA* através da iconografia digital complexa que compõe seu espaço virtual “povoado” e disposto à imersão, e também é representado através do texto e das cenas que tecem o enredo da trama. Em primeiro lugar podemos destacar que os elementos icônicos que compõem a arquitetura do cenário virtual de San Andreas apresentam essa fragmentação de quatro maneiras distintas: 1 – seus atributos, tais como prédios e casas, indicam múltiplas temporalidades, ou seja, tanto aparentam ser construções novas ou deterioradas, ou mesmo, denotando, através de seu estilo arquitetônico, terem sido projetados em dada época em que vigorava uma tendência específica; 2 – os diferentes tipos de construções, sejam armazéns, pequenos edifícios, arranha-céus, bem como seu posicionamento no contexto da iconicidade representada, além dos sinais como letreiros e os edifícios que são réplicas digitais de prédios famosos, indicam uma outra fragmentação da paisagem urbana, derivada das diferentes funcionalidades dadas às diversas áreas do jogo, como área de negócios, aeroporto, área portuária, áreas residências, ruas comerciais; 3 – a aparência física, a localização em relação ao conjunto da cidade e à paisagem, bem como o tamanho das casas e dos terrenos são indicadores do status sócio-econômico das residências; em todas as três cidades pode-se perceber com clareza, embora com níveis de contraste diferente, esta divisão da cidade em áreas residenciais separadas por status sócio-econômico, e 4 – a fragmentação cultural só é denotada iconicamente, pelo cenário do jogo, em Chinatown e em Hashburry, situadas em San Fierro, a primeira representando um agrupamento separado

por etnicidade e o segundo por estilo de vida; contudo a toponímia de certas áreas também revelam identidades culturais destacadas geograficamente, tais como Little Mexico e, novamente, Chinatown.

Todavia, como o cenário do jogo é uma maquete virtual, não podendo ser alterada ou transformada, a segregação apresentada só aparece superficialmente. O que se pode apreender é apenas a representação de um espaço já fragmentado, não podendo se distinguir apenas pelas informações apresentadas pelo jogo, as razões que levaram a produção do espaço tal como é representado e, assim, encobrendo-se a fragmentação como um processo historicamente contextualizado. Entretanto, o cenário por si só, como sabemos, é apenas uma das formas de apresentação do espaço do jogo. A distribuição da população de caracteres icônicos contribui grandemente para a representação da fragmentação urbana. Em Los Santos podemos perceber claramente uma divisão espacial da população por critérios como: 1 – status sócio econômico, denotado principalmente pelo estilo da roupa que veste iconicamente o caractere-pessoa; 2 – cor e etnicidade, representados pelos aspectos “fenotípicos” representados por esses caracteres, 3 – estilo de vida, como pudemos verificar nos caracteres que indicam identificar-se com grupos de profissionais ou de “tribos” urbanas, como roqueiros, *hippies*, *yuppies*, casais gays e 4 - funcionalidade das áreas, como pudemos ver nas áreas portuárias e aeroportuárias, com grande presença de profissionais como engenheiros, operários, seguranças, motoristas...

Associando os caracteres-pessoas ao cenário podemos verificar claramente a fragmentação das cidades. Los Santos, como já falamos, aparece como a cidade mais fragmentada do jogo, assim como Los Angeles é conhecida como a cidade mais fragmentada dos EUA. O contraste sócio-econômico da cidade é claramente representado através da divisão da cidade em leste-pobre e oeste-rico, como pudemos ver através dos gráficos do Anexo 5. Todas as três cidades apresentam esse tipo de fragmentação; contudo de modos e gradações diferentes. Embora em San Fierro e Las Venturas também possamos identificar grupamentos de edificações residenciais no espaço distintos pelo padrão sócio-econômico denotado pelo cenário povoado, é apenas em Los Santos que as áreas mais pobres são separadas das mais ricas pela muralha formada pelos arranha-céus do centro da

cidade e pelos grandes viadutos, como ocorre em Los Santos. A segregação cultural, por sua vez, pode ser percebida pelas concentrações espaciais de população identificada por cor ou etnia, como identificamos para os bairros-cidade Ganton e Idlewood, com maioria de negros, ou os bairros-cidade El Corona e Las Colinas, com maioria de latinos, em Los Santos, e Chinatown, em San Fierro, com maioria de asiáticos. A segregação por estilo de vida só se identifica no bairro Hashburry, em San Fierro.

As gangues criminosas que dominam os bairros da cidade de Los Angeles apresentam-se como mais um fator indicativo da fragmentação. O fato de existirem gangues separadas por grupos de identidade cultural, seja por cor, etnia ou origem nacional, reforça a representação da fragmentação por grupos culturais. Contudo, como no jogo existem gangues negras rivais entre si e gangues latinas na mesma condição, fica evidente a representação de uma fragmentação entre as comunidades geograficamente distintas, como se a própria vivência da comunidade, como lugar de vida cotidiana, constituísse mais um nível de fragmentação cultural, a da formação de grupos de afinidades identitárias ligadas ao lugar. A existência das gangues criminosas também contribui na partição da cidade. Separam-se as áreas controladas das áreas livres de gangues, sendo que as controladas se concentram principalmente no leste pobre e com predominância das minorias negras e/ou latinas, com poucas ocorrências nos bairros do oeste rico. Por outro lado, as áreas livres de gangues estão todas concentradas em bairros do oeste, não contando com nenhuma ocorrência de bairros livres no leste.

A “leitura” da ficção do jogo nos permite identificar em diversos momentos da trama representações da fragmentação. Como por exemplo, quando C.J., o principal personagem da trama, e seu irmão, ambos de cor negra, discutem com sua irmã por namorar um mexicano; ou mesmo, quando somos apresentados a uma estória de rivalidade entre gangues. Algumas falas dos personagens revelam claramente a realidade fragmentada em que se encontram as cidades periféricas de Los Angeles, como, por exemplo, o discurso do oficial Tenpenny, citado no capítulo anterior, quando chamou as gangues de “tribos”. A diferenciação sócio-econômica não é algo que seja citado diretamente pela fala dos personagens, mas pode ser reconhecida pelo fato de os personagens membros de gangue

serem todos pobres e todos terem residência em bairros do leste de Los Santos; por outro lado, o astro do rap mora numa mansão enorme, com piscina, no oeste da cidade. Uma outra última forma de representação desta fragmentação sócio-econômica são as casas do jogo que são disponíveis para a compra. Cada uma dessas casas tem um preço de compra e, dessa maneira, as casas situadas em bairros ricos, são bem mais caras que as casas do que as da periferia pobre, ou das áreas rurais.

Finalmente, tendo já verificado como a fragmentação urbana é representada pelo jogo nas suas três instâncias de representação, cenário, população e ficção, podemos agora dar o diagnóstico completo de como a fragmentação é representada no jogo comparando com a visão da geografia sobre o tema. Podemos perceber que o padrão de divisão da cidade representado se assemelha à proposição de Marcuse (2005) quando identificou quatro padrões de segregação das cidades americanas. No jogo pudemos identificar, entre as fragmentações do tecido social urbano os quatro padrões de Marcuse: 1 – classe, que divide a cidade em leste pobre e oeste rico; 2 – “raça” e cor, que divide o leste pobre em bairros de negros e de latinos; 3 – etnicidade, representado pelo gueto Chinatown, de San Fierro, 4 – estilo de vida representado pelo bairro *hippie* Hashburry. Contudo não podemos reconhecer no jogo a representação do grau de autonomia dessas comunidades segregadas e, portanto, não podemos apreender pelo jogo qualquer tipo de hierarquia, ou qualquer demonstração de uma divisão voluntária ou involuntária da cidade.

O isolamento das comunidades pobres, no sentido de faltarem conexões que garantam uma maior integração das diversas áreas da cidade, como descrito por Davis (2005), não aparece tão claramente representado, mas pode ser reconhecido quando percebemos que, no leste pobre há a presença de diversas ruas sem saída, assim como diversos viadutos e linhas de trem que, apesar de integrarem áreas distantes entre si, acabam por funcionar como elementos segregadores dentro da própria cidade. Tais viadutos possuem poucas rampas de acesso o que acaba por tornar certas comunidades menos integradas à cidade que outras. Contudo, como as representações das cidades no jogo são muito reduzidas, essa desconexão das comunidades não parece ser muito significativa.

A divisão da cidade habitada, proposta por Marcuse (2005), em áreas luxuosas, enobrecidas, suburbanas, de conjuntos habitacionais populares e áreas abandonadas da cidade, também não pode ser claramente reconhecida na representação urbana do *GTA*. Contudo, podemos identificar áreas luxuosas em Los Santos, como Mulholland e Richman, com suas grandes mansões situadas no alto dos morros da parte oeste, com vista para toda a parte rica da cidade. A cidade enobrecida provavelmente seria toda parte oeste da cidade, tirando-se as áreas luxuosas. Não podemos identificar a presença da cidade suburbana representada na cidade virtual do jogo, já que as “cidades suburbanas” do condado de Los Angeles, referidas no *GTA*, encontram-se todas incorporadas na malha urbana única que forma Los Santos. Os conjuntos habitacionais populares podem ser encontrados espalhados pelo leste pobre de Los Santos, principalmente próximo à zona portuária. Contudo trata-se de uma mera representação icônica de tais conjuntos, já que não há nenhuma fala ou qualquer outra informação que possa nos confirmar que tais prédios se tratam realmente desse tipo de conjunto ou que seus moradores são desempregados ou sub-empregados, como nos indica Marcuse. O que se pode perceber é que se tratam de prédios que muito se assemelham aos prédios de populações pobres representados por filmes hollywoodianos. Portanto, é algo que se pode apreender pelas informações previamente armazenadas na memória do usuário atento do jogo, compondo o contexto do signo definido por Peirce e Eco. Assim, intertextualmente, são preenchidas as lacunas conceituais na interpretação dos diversos assuntos encontrados no jogo, entre eles assuntos de temáticas geográficas como a fragmentação urbana. A cidade abandonada descrita por Marcuse, como a área privilegiada de atuação dos grupos criminosos, por um lado parece ser todo o leste pobre da cidade, já que podemos encontrar muitos membros de gangues em toda essa área, assim como muitas prostitutas, além de alguns sem-teto. Por outro lado, talvez pelo fato de as cidades representadas serem muito reduzidas, em comparação com as cidades reais referidas, fica difícil reconhecer plenamente as características de uma cidade abandonada.

Contudo, apesar de o jogo apresentar cidades americanas nas quais lêem-se padrões bastante diversos de fragmentação, não podemos dizer que o jogo mostra o fenômeno da fragmentação como ele de fato ocorre. O que é mostrado aos jogadores compõe uma mera visão superficial dos fatos. Não há nenhuma preocupação de apresentar a fragmentação

com o mínimo de densidade, e nem obrigação para tal, por tratar-se de uma experiência lúdica, declaradamente ficcional. A fragmentação não aparece como um processo, mas como algo dado. Devido a atemporalidade do cenário, não se pode distinguir em sua estrutura visível a dinâmica fragmentadora, muito menos as razões por traz dessa dinâmica. O texto apresentado pelo jogo, ou seja, a ficção que dota o mundo virtual de uma “estoriedade”, portanto, uma certa “vivacidade”, ou mesmo uma cotidianidade, ao dotar o mundo de movimento e sentido, não chega a entrar nesse assunto.

Assim, mesmo no texto do jogo, a fragmentação das cidades aparece como algo já dado. Podemos afirmar, portanto, que a fragmentação apresentada pelo jogo, apesar de apresentar os contrastes socioespaciais existentes nas cidades americanas citadas, especialmente Los Angeles, ele o faz de maneira superficial. Não se pode distinguir, por exemplo, se a violência presente em diversas áreas das cidades seriam causa ou resultado desse fenômeno socioespacial.

2 - Territórios e territorialidades em San Andreas

Assim como foi para a fragmentação urbana, podemos encontrar diversas formas de representação de territórios e territorialidades no *GTA*, seja através da iconicidade do cenário povoado, seja através da ficção, mas também pelas representações de territórios no mapa digital visualizável durante a partida.

Através da iconicidade do cenário virtual visto por si só, podemos detectar tanto referências ao território e às territorialidades tomados em sentido estritamente político, como na conceituação de Sack (1986), ou seja, como uma tentativa explícita de controlar objetos, pessoas e relações, através da delimitação de uma área do espaço, como também há referências ao território visto como fonte de recursos. Contudo, este último tipo de território só é representado pela iconicidade do cenário, não constando nenhuma referência, seja através dos ícones populacionais, ou da ficção do jogo. Dessa forma, diferente de jogos como *Civilization*, ou *Warcraft*, em que o território é representado predominantemente

como um recurso, que deve ser conquistado e defendido para uso das civilizações, no *GTA* esta visão de território é relegada a mero aspecto da paisagem. Compõem esta representação do território como recurso os diversos elementos do cenário como as terras agricultadas, as indústrias, as áreas de extração de petróleo e gás, a usina hidroelétrica, e todas as estruturas que conferem ao cenário um aspecto de uso econômico do território.

Todas as outras representações de territórios e territorialidades no jogo denotam um uso mais político. Podemos distinguir uma territorialidade do Estado, representada pela presença da polícia nas ruas, que vigiam e punem os corpos que não se comportam conforme rege a lei. Entretanto, afora a territorialidade do Estado, que tenta ser onipresente, encontramos diversas outras territorialidades em escalas menores, tais como: 1 – as áreas militares, 2 – os aeroportos, 3 – as propriedades privadas, 4 – as áreas controladas por gangues, 5 – em algumas áreas nobres e 6 – as ruas freqüentadas predominantemente por certos tipos de caracteres-figurantes.

Vejamos, caso a caso, como as territorialidades são representadas. As áreas militares são onde as territorialidades se apresentam mais claramente delimitadas na estrutura do cenário-maquete. Seu limite territorial é agressivamente demarcado por cercas e muros altos estampando avisos de não adentrar sob ameaça de tiro. Outro aspecto reforçador do limite territorial nessas áreas é o fato de o personagem passar a ser procurado imediatamente pelas forças policiais em nível máximo, deixando claro que quem infringe tais limites é considerado um criminoso de alta periculosidade e, portanto, prontamente caçado e punido se sobreviver. Nessas áreas militares, os portões para entrada de veículos são sempre fechados, só sendo abertos quando um veículo militar pára em sua porta, seja pelo lado de dentro, como o de fora. Ao lado dos portões automáticos que controlam a entrada das áreas militares há sempre guaritas com militares dentro. A Área 69 é a área militar mais vigiada e protegida do mapa: além das cercas e guaritas, conta com diversas torres de vigilâncias ao longo de todo o muro e também um lançador de mísseis antiaéreos para abater qualquer avião que sobrevoar por ali. Os aeroportos são delimitados por grandes cercas e seus portões de entrada só abrem depois que C.J. adquire a habilitação para voar. As propriedades privadas são representadas apenas por iconicidade, pela simples presença

de casas e prédios com suas paredes e portas fechadas, muros, cercas-vivas ou de madeira, ou, no caso dos shopping centers, pela presença de seguranças particulares. Algumas áreas nobres do mapa, como Richman – bairro de casas luxuosas, e Rodeo – bairro de comércio de alto padrão, em Los Santos, ou The Strip – zona dos cassinos, em Las Venturas, são protegidas por seguranças particulares tipo black-tie.

A distribuição dos caracteres pelas áreas do cenário, definindo áreas de predomínio de tipos de estereótipos de grupos indentitários específicos, também representa uma forma de territorialidade. Conforme argumenta Raffestin (1993), uma mesma área do espaço pode ser palco de inúmeras territorialidades simultaneamente. A simples presença cotidiana de um certo grupo identitário numa certa área já configura uma territorialidade branda.

Mas a principal territorialidade apresentada pelo jogo é a territorialidade das gangues criminosas de rua de Los Santos, tema central da trama do jogo. Na cidade natal de C.J., a territorialidade das gangues de rua se apresenta aos observadores do jogo de dez maneiras diferentes: 1 – através do cenário povoado, ou seja, pelo simples reconhecimento da presença dos caracteres-membros de gangues, com suas iconografias específicas destacando em suas roupas as cores indicativas de suas gangues, em áreas específicas do mapa; 2 – pelo tratamento hostil com que os caracteres-membros de gangues rivais tratam C.J.; 3 – pelo mapa digital que auxilia a navegação do jogador, que apresenta as cores indicativas das gangues sobre as áreas geográficas por elas ocupadas; 4 – pela possibilidade de tomar territórios; 5 – pela violenta rivalidade entre as gangues apresentada pela estória ficcional do jogo; 6 – através dos nomes pelos quais os lugares são conhecidos entre os membros de gangue, indicativos da territorialidade de tais lugares; por exemplo, Jefferson é conhecido, no início do jogo como Rollin Balla's Contry; 7 – através das pichações nos muros, também indicativas das gangues; 8 – pelas redes estabelecidas com outros grupos criminosos para obtenção de armas e fabricação do crack; 9 – pelas redes de traficantes que trabalham nas ruas, no varejo e 10 – pelo dinheiro arrecadado diariamente pelo controle da criminalidade nos territórios.

Dentre as dez diferentes maneiras de se reconhecer as territorialidades das gangues de rua de Los Santos podem ser destacadas formas bastante distintas de conceituação de

territórios e territorialidades. Vejamos como isso ocorre. As representações da territorialidade das gangues de rua 1, 6 e 7, ou seja, a cor representativa da gangue, a toponímia informal e a marca gráfica das pichações são manifestações de um código identitário que marca uma separação entre os que são de dentro do grupo, que controla uma dada área e entre os que são de fora, quem é neutro e quem é inimigo. São, portanto, expressões que compõem uma territorialização cultural, ou seja, que usa uma simbologia para expressar a presença e o controle de um grupo sobre uma dada área.

As territorialidades 2, 4 e 5, ou seja, a rivalidade entre as gangues, os *drive-by's*, as perseguições, os assassinatos e a possibilidade de travar batalhas para tomar territórios na cidade, numa verdadeira guerra civil urbana, marcam a tensão entre territorialidades concorrentes com interesses de monopolizar o controle do tráfico de drogas e a prostituição e, portanto, interessados mutuamente na aniquilação alheia. Essa tensão entre as gangues e de cada uma delas contra a polícia, bem como a ilegalidade de suas ações se traduzem em territorialidades concorrentes de alta intensidade e, por isso mesmo, impossíveis de se sobrepor, deixando claras as fronteiras entre os territórios. Entre os atores citados a polícia é a única que constantemente penetra tais fronteiras, mas são, freqüentemente, recebidos a tiros. Os membros das gangues não penetram os territórios rivais, exceto em caso de tentativa de tomá-los. Contudo, no limite entre dois territórios, onde os dois grupos se encontram com freqüência, é comum ocorrer troca de tiros. Mais adiante, quando fizermos uma revisão de como se dão as territorializações e desterritorializações das gangues, voltaremos a ver essas formas mais violentas de territorialidade.

O mapa digital, territorialidade 3 da nossa lista, é a representação cartográfica dos territórios das gangues. Através dele podemos detectar que os territórios ali representados apresentam sempre a mesma morfologia. Ou seja, cada área se apresenta como uma unidade territorial rígida, que pode ser controlada, ora por um grupo, ora por outro, mas nunca podendo ser dividida ou aglutinada a outras áreas, como se os territórios não se originassem de uma problemática relacional. Os territórios aqui são representados como algo que deve ser conquistado. Esquece-se, obviamente por motivos de simplificação do jogo, útil tanto aos produtores como aos jogadores, que são as relações sociais, como as

próprias redes de tráfico e o controle da área pelos membros da gangue, que formam os territórios.

As territorialidades 8, 9 e 10 compõem a territorialidade das redes defendida por Haesbaert. As redes de fornecimento de armas e drogas do exterior são trunfos que reforçam as territorialidades ficcionais das gangues. As redes de distribuição interna de drogas e de prostituição compõem a força de reprodução cotidiana das territorialidades locais. Trata-se de uma territorialidade composta por pontos, nodosidades e redes, como propôs Raffestin. A territorialidade em rede 10 apresenta o território como recurso, já que é a partir do comércio varejista e da prostituição realizada nos territórios que as gangues arrecadam fundos para sua própria reprodução e para reprodução do aparato de defesa.

Dessa maneira, além das formas de representação das muitas territorialidades apresentadas, podemos reconhecer que as territorialidades compõem o próprio motor da história ficcional do *GTA: San Andreas*. Toda a trama é impulsionada pelas desterritorializações e reterritorializações. Vejamos resumidamente como as des-reterritorializações aparecem durante a aventura vivida por C.J.. Primeiramente sabemos que C.J. estava morando em Liberty City, desde a morte de seu irmão, por conta das brigas de gangue. Podemos dizer, portanto, que C.J. busca uma forma de se desterritorializar, para ao se reterritorializar em outro lugar se livrar de todos os vícios de uma vida marcada pelos conflitos territoriais entre os bairros/cidades e se livrar do risco de também ser assassinado. Com a morte de sua mãe, C.J. percebe que toda a sua comunidade está sendo desterritorializada, pois sua gangue Grove Street Family's estaria perdendo poder para as gangues Balla's e Vagos. Tais gangues estariam ganhando na correlação de forças devido ao estabelecimento de redes com outros grupos criminosos, sejam nacionais, representados pelo Loco Syndicate de San Fierro, como internacionais, representados pela máfia russa. O estabelecimento de redes de cooperação exteriores aos territórios controlados comporia um trunfo reforçador das territorialidades locais em Los Santos. Com o retorno de C.J., através das ações de enfraquecimento e tomada dos territórios das gangues inimigas, bem como das ações de defesa de seus próprios territórios Grove Street Family's ganha força, deixa de ser desterritorializada e passa a reterritorializar-se, controlando novamente territórios que

havam sido tomados. Quando da traição de Ryder e Big Smoke, Sweet é preso e Grove Street Family's é completamente desterritorializada. Todos os territórios são tomados e C.J. também é obrigado a desterritorializar-se, para buscar reterritorialização em Angel Pine, onde os policiais corruptos lhe arrumaram um novo Safe Place (Lugar Seguro), onde pode se recuperar, salvar a partida e deixar de ser perseguido pela polícia, substituindo Safe Place anterior, que era sua casa. Desterritorializado, C.J. passa a trabalhar nos bastidores... é exatamente quando ele deixa de considerar o território tomado estritamente como zona e passa a considerar as redes como elemento fundamental das territorializações, que ele começa a contornar a situação e reterritorializar a sua gangue. C.J. passa, então, a desarticular e destruir as redes de contatos externos e toda a produção de crack, que estariam fortalecendo os Balla's e os Vagos e, paralelamente, passa a construir suas próprias redes com outras organizações criminosas, mais amistosas aos seus interesses. Nesse meio tempo trabalhou muitas vezes como mercenário para outros criminosos, como policiais e um agente federal corrupto e assim continua vivendo e também abre algumas portas e salva seu irmão. Depois, C.J. já tendo montado suas próprias redes de criminalidade, como um amigo que planta maconha, outro que é *hacker* e gênio em robótica, um advogado, dois técnicos de som ingleses além de ter se tornado sócio de um cassino, dono de uma garagem/oficina, amigo das *triads* chinesas e empresário de um *rapper* famoso e tendo destruído as redes externas de apoio às gangues inimigas, busca, então, reterritorializar sua gangue. Ao final, para tornar tal reterritorialização definitiva e mais segura, menos violenta e incerta para seu grupo, decide aniquilar as gangues rivais, desterritorializando-as de vez e consolidando a territorialidade de sua gangue como uma territorialidade complexa, diversificada, reticulada e, portanto, mais estável e mais consistente.

Podemos observar, portanto, a complexidade com que o jogo apresenta as territorialidades urbanas, utilizando-se para tal de recursos tanto icônicos como verbais/textuais. Percebemos os territórios como híbridos, sendo compostos por aspectos culturais, econômicos e políticos, visto como abrigo, mas também como recurso, espaço que devem ser controlados e, portanto, devem ser vigiados e os intrusos punidos para assegurar a reprodução das condições de sobrevivência e estilo de vida. Contudo, o jogo

não indica o motivo porque os grupos culturais minoritários, como negros e latinos, habitando predominantemente áreas pobres e desconectadas seriam tão hostis uns aos outros.

O jogo apresenta territórios e territorialidades de forma bastante complexa, mas não completa. E não tem obrigação de fazê-lo, como já vimos. Contudo, mesmo assim consideramos fundamental apresentar alguns elementos pertinentes aos territórios e territorialidades urbanas que o jogo não fez menção. O jogo não indica, por exemplo, que esses grupos minoritários, não brancos, nunca foram completamente inclusos no chamado *Welfare State* americano e, por isso mesmo, durante muito tempo, cada um desses grupos, se protegeu através de redes locais de solidariedade. O jogo não mostra que, com a reestruturação produtiva, depois das crises do petróleo da década de 1970, as indústrias passaram a adotar mecanismos tecnológicos e de gestão, apoiadas pelos Estados, que as dotaram de maior flexibilidade frente às exigências das classes trabalhadoras organizadas, reduzindo assim o número de empregos, principalmente os menos especializados, que eram o que mais assistiam aos grupos minoritários.

E – O Discurso Socioespacial do *GTA: San Andreas*

As ferramentas da semiologia nos habilitam a compreender que todos os objetos e práticas culturais carregam sentido e funcionam como uma linguagem, apta a ser interpretada. No *GTA*, os signos tomados separadamente pouco dizem. Se atentarmos apenas para um caractere-figurante, ou somente para a roupa que foi desenhada neste personagem, ou qualquer outro signo, visual ou sonoro, tomado individualmente, não poderemos apreender qualquer forma de discurso social. Porém, na medida em que os signos são articulados através de um tipo de linguagem, que utiliza ferramentas gráficas da informática contemporânea, ferramentas de produção e edição de som, para intencionalmente simular um ambiente e uma história e, assim, cativar jogadores para se aventurar por esse mundo virtual, esses signos articulados passam a construir (e precisam

construir) diversas significações nas mentes desses jogadores, passando, também, a articular-se com o mundo complexo de signos e significações que compõem as mentes de cada um. Mesmo, se analisarmos o conjunto articulado de signos que compõem cada uma das instâncias representativas do jogo, cenário, população e ficção, tomados em separado, não poderíamos observar a complexidade de significações e representações que fazemos ao visualizar o jogo como um todo. O todo complexo de significações socioespaciais representadas pelo *GTA* só pode ser captado pelo observador que contemple o jogo como um todo, para isso sendo necessária sua interação.

Interagindo com o jogo, podemos ver claramente que o jogo *GTA: San Andreas* veicula através de seus signos articulados algumas mensagens. Entre essas mensagens encontramos um certo discurso sobre a fragmentação e os territórios e territorialidades urbanas nas cidades americanas. Tal representação, apesar de complexa, é bastante superficial e contempla a realidade através de estereótipos.

A fragmentação das grandes cidades é apresentada como um fato, algo dado, sem processo de formação, sem estrutura. Pode-se, assim, perceber diferenciações claras no espaço entre áreas ricas e áreas pobres, áreas de concentração étnica ou de cor, ou por estilo de vida, mas não podemos compreender apenas observando o jogo, assim como quando passeamos e observamos a paisagem das cidades reais, como trabalharam os mecanismos sociais e econômicos e quais foram os atores envolvidos na produção dessa realidade fragmentada.

Os territórios e territorialidades são também apresentados de forma muito superficial, como pudemos ver. Há diversos territórios e manifestações de territorialidade representadas no jogo. Contudo, há claramente um enfoque, há uma qualidade de territorialidade que o jogo representa com muito mais ênfase do que outras: a territorialidade ligada à violência urbana. Além disso, o jogo apresenta a territorialidade da violência manifestando-se em bases territoriais claramente definidas: os bairros das minorias étnicas e economicamente mais pobres. No *GTA* somente existem gangues não-brancas. As gangues violentas de rua ocorrem, têm origem e controlam, no discurso do jogo, as áreas de predominância das minorias não-brancas e, portanto, também áreas mais

pobres da cidade. No caso de Los Santos, são os bairros-cidades negros e latinos que capitalizam essa territorialidade violenta. Em San Fierro, as gangues estão na área portuária – de acordo com a ficção, são gangues vietnamitas que começam a chegar para se fixar na cidade – e em Chinatown. Las Vegas aparece como a Meca do Capital, terra dos fluxos, de forma que aparece como espaço sem territorialidades fixas, mas sim como um local onde as grandes máfias internacionais teriam negócios, nós em suas redes de operações lícitas e ilícitas intrincadas. As máfias italianas, com base em Nova Iorque teriam negócios ali, a máfia chinesa, com sede em San Fierro, também.

O *GTA*, portanto, ignora que haja em Los Angeles, ou em São Francisco e Las Vegas, grupos criminosos ou mesmo gangues de rua constituída por brancos. As áreas periféricas e pobres são representadas pelo jogo como áreas controladas pela criminalidade violenta e refém de suas ações. Tal forma de representar a cidade não busca mostrar a totalidade da criminalidade nessas cidades, mas mostra apenas alguns de seus aspectos. Tal forma de representação produz uma imagem das cidades americanas em que a vida da sociedade do consumo e do status do *american way of life* se vê ameaçado pelo crescimento do poderio bélico das minorias étnicas e “raciais”, em consequência do crescimento das redes de criminalidade ligadas ao tráfico de drogas. Há, portanto, uma certa associação de tais minorias com a criminalidade. É muito esclarecedor que enquanto os brancos chiques do jogo, moradores de bairros nobres, são vistos como vítimas, os mais pobres aparentam ter uma certa afinidade com a criminalidade. Assim, o grosso da criminalidade adviria de minorias raciais e étnicas pobres e da corrupção das instituições policiais, bem como das máfias internacionais, que contribuiriam com armas vindas da Rússia e as drogas da Colômbia e México. Dessa forma, as manifestações da globalização apresentadas pelo jogo são todas ligadas ao mundo da criminalidade. São essas manifestações, de um lado a presença de população considerada *outsider* (sino-americanos, afro-americanos ou hispano-americanos), intimamente ligados no imaginário ao mundo da violência e o tráfico ilegal de armas e drogas, como que indicando uma certa semelhança entre a globalização e as invasões bárbaras.

O conteúdo da ficção do jogo, ao mostrar as aventuras de um herói da periferia negra pobre de Los Santos/Los Angeles, vivendo as angústias de uma vida cotidiana marcada por uma territorialidade em disputa, em luta contra a desterritorialização de toda a sua comunidade, seu grupo de identificação, de certa forma humaniza os membros de gangues criminosas da periferia não branca norte-americana, através da exposição de suas vidas marcadas pela violência cotidiana, mostrando que não restam escolhas a essas pessoas, a não ser entrar também na criminalidade e ajudar a defender suas comunidades. O problema é que ao fazer isso, o jogo acaba, por sinédoque, ou seja, em que a parte representa o todo e vice-versa, passando uma mensagem de que todos os que estão na criminalidade das gangues de rua, na periferia dessas cidades, estão vivendo nessa vida por uma questão de sobrevivência, sem outra opção. Passa-se, portanto, a impressão que essa situação é incontornável, já que todos, em suas próprias idiossincrasias teriam suas razões para viver na vida do crime. A mensagem que fica é que tais áreas da cidade seriam naturalmente ou obviamente violentas.

Parafraseando Ana Francisca Azevedo (2006), observado o videogame como produto cultural, podemos compreender o papel dos diferentes imaginários geográficos na criação das imagens de lugar e na construção das paisagens. Conforme pudemos ver, através de signos diversos tomados articuladamente, o jogo *GTA: San Andreas* representa caricaturalmente cidades americanas, tanto em sua forma urbana quanto em seus aspectos sociais e, nessa representação constrói um discurso sobre diversos assuntos, mas muito especialmente sobre a fragmentação e os territórios e territorialidades urbanos, com foco nas organizações criminosas que passam a controlar áreas da cidade e controlar a rotina de seus moradores e *outsiders*.

Uma outra grande contribuição das teorias semiológicas para a nossa análise é a compreensão de que todo novo objeto, observado como produto cultural, ao ser defrontado com as experiências sígnica e conceitual dos sujeitos, acaba por produzir uma nova interpretação do mesmo objeto, passando este a funcionar como um signo diferente. De tal forma, parafraseando a argumentação de Azevedo afirmamos que a Geografia do Audiovisual mostra que os filmes e os videogames podem potencializar ou subverter o nosso

conhecimento dos lugares. As experiências audiovisuais teriam, de alguma forma, condição de influenciar uma alteração em nossa percepção sobre os lugares.

Ao entrar em contato direto com o mundo virtual e ficcional do videogame o jogador, mais do que mero espectador, pois interage diretamente e especificamente com o espaço que lhe é apresentado, se vê diante de uma constante e sutil mutação de sua subjetividade, na medida em que defronta a informação recebida através do videogame, com a informação armazenada em sua mente, sua experiência, o seu contexto do signo, suas memórias, conceitos, imagens mentais, no que se refere às representações socioespaciais de realidades muito presentes nos cotidianos da maioria das pessoas, seja através do noticiário, do rádio ou televisão, jornal impresso, livros, cinema ou boatos.

Portanto, a representação que o jogo faz das cidades e da sociedade com o intuito de criar um ambiente sensorial e estimular o interesse de usuários-consumidores, não é uma re-apresentação das cidades e da sociedade como elas realmente são, mas, ao contrário, essa representação é um discurso, uma certa forma de ler e interpretar as cidades e a sociedade, que tem por base uma série de outros discursos, outras manifestações. Para compreendermos um pouco do processo de formação desses discursos, Foucault nos recomenda procurar localizar em qual contexto se situa a formulação desse discurso, ou seja, devemos saber quem é o seu *autor*, em que *lugar institucional* se insere, bem como, qual seria o seu *campo associado*.

Sobre a autoria do *GTA: San Andreas*, a primeira coisa a ser levada em consideração é que o jogo não é produzido por uma pessoa, mas sim por uma vasta equipe de profissionais. Contudo, podemos dizer que algumas pessoas capitalizam mais do que as outras a autoria do jogo, por se situarem em posições de coordenação e mando na hierarquia produtiva da equipe. Podemos destacar entre os principais produtores do *GTA*, os irmãos Dan e Sam Houser, fundadores da empresa criadora do jogo, sendo que o primeiro acumula também as funções de escritor da ficção e Diretor Executivo do *GTA: San Andreas*, respectivamente. Também devemos citar o Produtor Leslie Benzies, o Diretor de Arte Aaron Gargut e os Diretores Técnicos, Obbe Vermeij e Adam Fowler. Todos os autores do *GTA*, aqui destacados, que ocupam os postos de comando na equipe são

programadores especializados em ambientes digitais interativos. Não nos interessa aqui conhecer a vida pessoal de cada um destes profissionais, a não ser o fato de serem todos jovens, com menos de 40 anos de idade, mas pela identidade funcional de cada um, como programadores visuais e técnicos em informática, já podemos apreender que são profissionais que em seu próprio trabalho e formação encaram a realidade socioespacial como algo a ser captado em sua exterioridade, portanto, superficialmente, para então reproduzir a imagem apreendida no meio gráfico digital.

Outra importante consideração é sobre o *lugar institucional* em que foi produzido o videogame em questão. A Rockstar Games é uma empresa subsidiária de uma outra maior chamada Take-Two Interactive Inc., que é uma líder mundial em edição, desenvolvimento e distribuição de *softwares* de entretenimento interativo, *hardwares* e acessórios. Produz essencialmente jogos para as plataformas dominantes no mercado de videogames e, portanto, tem acordos de distribuição com as principais indústrias do ramo em nível global, e conta, em sua lista de produtos, com mais de doze títulos diferentes de franquias de jogos (séries), cada uma contando com vários jogos individuais, entre eles toda a série do *Grand Theft Auto*, toda a série do *Civilization*, etc. A Take-Two, só para termos uma noção de seu porte e escala de ação, é uma empresa de alcance global, com sede em Nova Iorque e base internacional em Gênova. É formada por uma vasta rede de estúdios, laboratórios de desenvolvimento e testes de produtos espalhados por 14 cidades dos Estados Unidos, Canadá e Inglaterra, além de centrais de vendas e escritórios de marketing, em diversas cidades dos Estados Unidos, Europa e Austrália. Tem ações negociadas na Bolsa de Nova Iorque através do índice NASDAQ¹⁵ e tem faturamento estimado de 1,25 bilhões de dólares para o ano de 2007¹⁶. É, portanto, uma empresa bastante comprometida com os rendimentos obtidos pelas vendas dos seus produtos. Tal comprometimento fica claro quando lemos a prestação de contas da empresa aos investidores, referente aos rendimentos do segundo quarto de 2007, quando se conferiu uma diminuição de lucros em comparação ao mesmo período de 2006. Diante de tal situação, a empresa publicou um plano de

¹⁵ <http://www.take2games.com>, 01/09/2007

¹⁶ <http://ir.take2games.com>, 01/09/2007

reestruturação, que está disponível em seu site na Internet, de onde podemos destacar a seguinte frase:

“Essas iniciativas foram criadas para melhorar a eficiência da estrutura organizacional, capaz de suportar um processo de desenvolvimento de produtos altamente criativo e financeiramente disciplinado, aumentando as margens de operação e melhorando a produtividade e a efetividade do custo”¹⁷.

Fica, assim, evidente o grau de comprometimento de tal indústria com os resultados financeiros efetivos e, portanto, seus produtos devem ser necessariamente vendáveis. Dessa forma, vê-se que essa, como outras empresas da chamada indústria cultural, é regida pelas lógicas e os interesses de mercado. Esse dado é uma constante para todas as indústrias de videogame. Os videogames, nascidos junto com o paradigma da pós-modernidade, são talvez a mais pós-moderna das formas de expressão da contemporaneidade. Sua produção é sempre tão intrinsecamente ligada com o mercado que nunca se encontra em seu conteúdo uma mensagem crítica, mas sempre superficial, e talvez por isto, mais do que pelo fato de tratar-se de um jogo, o videogame nunca foi alçado à categoria de Arte. Diferem, portanto, do cinema, que conta com filmes questionadores, além dos muitos advindos da mega-indústria cultural.

Contudo, a representação socioespacial do *GTA* não pode ser analisada isoladamente. É preciso considerar seu campo associado, ou seja, o campo no qual, segundo Foucault, se agrupariam enunciados, diferentes em sua forma e dispersos no tempo, mas semelhantes quanto ao seu objeto de referência, ou pertinentes quanto aos conceitos utilizados, ou mesmo semelhantes quanto à identidade e pertinência de seus temas. O campo associado compõe o que diversos autores, como Costa (2005), chamam de

¹⁷ <http://ir.take2games.com>, 01/09/2007

intertextualidade. Ou seja, os signos do jogo, dialogam com outros signos pertinentes ao mesmo tema, por intermédio das mentes dos jogadores, de forma que esses signos anteriores funcionam ativamente durante o processo perceptivo-interpretativo preenchendo as lacunas de sentido constantes no discurso textual-icônico do jogo. Através da intertextualidade o *GTA* potencializa seu potencial comunicativo, já que seus signos transmitidos passam a dialogar, na mente de cada usuário, com uma base referencial já conhecida e, portanto, tornando-se muito mais apta a cativá-lo para, assim, transmitir mensagens efetivas, já de dessa forma a mensagem encontra bases, na mente dos usuários, para estabelecer sua rede rizomática de significações.

O campo associado do discurso do *GTA* está presente numa infinidade de instâncias discursivas. Não é difícil encontrarmos manifestações discursivas acerca dos temas da fragmentação urbana, da territorialidade urbana, da violência urbana, da etnicização da violência, da guetificação das cidades americanas, Los Angeles, entre outros assuntos e cidades referidos pelo jogo. Podemos encontrar enunciações pertinentes a tais temas proferidas por muitas pessoas ou instituições e publicadas nos mais diversos meios, tais como diversos campos disciplinares da academia, instituições governamentais, polícia, mídia jornalística local, nacional ou global, assim como nas ficções escritas, filmadas ou contadas. Contudo, as manifestações discursivas que mais se assemelham ao jogo, quanto ao conteúdo enunciativo, enquadramento, enfoque e abordagem do tema são as advindas da indústria cultural, principalmente 1 - o cinema de Hollywood – o jogo é repleto de trechos que fazem alusão a histórias de filmes famosos –, 2 - a mídia jornalística massiva e 3 - o discurso policial. Não podemos desconsiderar o fato de que tanto a indústria de entretenimento, na qual se incluem os videogames e o cinema-diversão, como a indústria jornalística, são atualmente empresas pertencentes a grandes conglomerados, com ações em Bolsas de valores e, portanto, comprometidas com os rendimentos e lucros de seus acionistas. São, portanto, indústrias que passam pelo mesmo processo de superficialização e a-criticização compreendido por Chauí (2006) quanto à indústria cultural. A filósofa Marilena Chauí compreende que a indústria cultural vende cultura e, para tal, seduz e agrada o consumidor. “Para seduzi-lo e agradá-lo, não pode chocá-lo, provocá-lo, fazê-lo pensar, trazer-lhe informações novas que o perturbem, mas deve devolver-lhe, com nova

aparência, o que ele já sabe, já viu, já fez” (CHAUI, 2006, pp. 29 e 30). Explica-se assim, a superficialidade com que as realidades socioespaciais são tratadas no *GTA*.

David Harvey (2000) compreende que a pós-modernidade é marcada por uma compressão do espaço, com a eliminação das distâncias, e uma compressão do tempo, tudo se passando agora, sem passado e sem futuro. Nesse sentido o *GTA* é, mais uma vez, bastante representativo da pós-modernidade, pois tanto seu espaço virtual é uma representação comprimida da realidade, como suas representações socioespaciais são desprovidas de temporalidade histórica, são vistos como uma realidade dada, natural. Com base nisso, Chauí destaca a *atopia* e a *acronia* como características da indústria cultural, chamada de pós-moderna, ou neo-liberal. Distâncias ou proximidades, passado e futuro seriam constantemente ignorados e a realidade seria vista como um presente constante.

Conforme argumenta Chauí, tanto na mídia jornalística como na ficcional, “os acontecimentos são relatados como se não tivessem causas passadas nem efeitos futuros, existem enquanto são objetos de transmissão e não existem se não são transmitidos” (CHAUI, 2006, pp. 45 e 46). A filósofa compreende que, em consequência disso, os noticiários não costumam estabelecer qualquer relação entre a criminalidade e suas causas possíveis, não relaciona os “problemas postos pela economia (...) e suas consequências sociais”, não relaciona desemprego, exclusão social, desabrigo, fome, injustiça ou corrupção com a criminalidade (CHAUI, 2006, p. 46). O jogo *GTA: San Andreas*, manifesta muito claramente essas mesmas condições de representação: acrônica e atópica, ou seja, trata-se de um espaço comprimido e congelado no tempo histórico.

“Dessa maneira, sob o poderio do capital, as obras de arte críticas e radicais foram esvaziadas para se tornar entretenimento; e outras passaram a ser produzidas para celebrar o existente, em lugar de compreendê-lo, criticá-lo e propor outro futuro para a humanidade. A força de conhecimento, crítica e invenção das artes ficou reduzida a algumas produções (...), todo o restante foi destinado a um

consumo rápido, transformando-se em sinal de *status* social e prestígio para artistas e consumidores e em forma de controle social pelos proprietários privados dos meios de comunicação de massa” (CHAUI, 2006, pp. 28 e 29).

Chauí, em seu livro “Simulacro e Poder”, argumenta que a mídia jornalística, ao apresentar um discurso, uma interpretação de mundo, como se fosse a própria realidade, não distinguindo fato de opinião, e frequentemente convidando especialistas para embasarem essa opinião, acabam apresentando, não a realidade, mas seu simulacro. Contudo, embora o *GTA*, verdadeiramente comunique, transmita mensagens – conforme assume seu próprio produtor, a empresa Take-Two, quando se define como mestre na “arte de transformar imagens em movimento em mensagens em movimento”¹⁸ –, os videogames não apresentam seus discursos como realidade, mas como ficção. Não podemos, portanto, dizer que se tratam de um simulacro, mas sim uma simulação caricata. Todavia, na medida em que esta simulação caricata trabalha com informações, formas de observar e apresentar, bastante similares às apresentadas pelos jornais e noticiários, ou seja, os produtores do simulacro, acabam contribuindo para reforçar, naturalizar e cristalizar estereótipos difundidos em massa e intertextualmente, através de uma pluralidade de produtos culturais, mas principalmente pela mídia jornalística.

E embora não tenhamos feito qualquer análise dos outros filmes e dos jornais, principalmente jornais americanos, para nos certificarmos de que a imagem superficial e estereotipada do jogo encontra eco nesses meios, podemos, por enquanto, contentar-nos com a definição de Chauí sobre o comportamento da indústria cultural e da mídia jornalística, além da argumentação de Mike Davis quando diz que:

“A mídia, cuja função nessa arena é enterrar e obscurecer a violência econômica diária da cidade, incessantemente

¹⁸ <http://www.t2.tv.com>, 01/09/2007

vomita o espectro das subclasses criminosas e perseguidores psicóticos. Descrições sensacionalizadas de gangues de jovens criminosos, viciados em crack, além de evocações racistas ao saqueador Willie Hortons fomenta o pânico moral que reforça e justifica o *apartheid* urbano” (DAVIS, 2005, p. 324).

Contudo, não é apenas com o discurso da “mídia”, jornalística ou ficcional, vinculados à indústria cultural neoliberal, através dos cadernos policiais dos jornais e dos filmes de gênero policial, que a representação socioespacial que o *GTA* faz das cidades americanas, se assemelha. Encontramos o mesmo olhar, o mesmo enfoque dado à questão, quando observamos o discurso dos agentes e das instituições policiais dos Estados Unidos. Encontramos no sítio do FBI na Internet um testemunho que data de outubro de 2006, do agente Robert B. Loosle, da Divisão de Crimes, do FBI de Los Angeles, em que muito claramente podemos identificar um discurso sobre a criminalidade vista em sua exterioridade, classificando, mapeando, identificando grupos e atividades, mas despreocupado de suas causas socioeconômicas, ou com qualquer compreensão histórica dos fatos. Ele declara que hoje em dia as gangues estão mais organizadas do que nunca e que representam uma das maiores ameaças à segurança de todos os americanos. De acordo com Loosle, o Departamento de Justiça dos Estados Unidos estima que existem 30.000 gangues, com 800.000 membros, impactando 2.500 comunidades por todo o país. Los Angeles, segundo seu testemunho seria o epicentro da atividade das gangues que atuam em escala nacional, como os Bloods, os Crips, Mara Salvatrucha e 18thStreet. A cidade contaria com 1.350 gangues de rua e 175 mil membros na área de responsabilidade do FBI local. Segundo Loosle, as gangues estariam constantemente recrutando novos membros e no seu “processo de manutenção e expansão do território”, freqüentemente se utilizariam de ações violentas como “*drive by*’s e os homicídios”. Conforme declara Loosle, as gangues de Los Angles seriam freqüentemente divididas em subgrupos, ou *cliques*, normalmente definidos por suas fronteiras de vizinhança. Cada *clique* teria um líder local responsável por

coordenar as atividades criminosas. Tais gangues estariam envolvidas diretamente com tráfico de drogas, além de assassinatos, assaltos, extorsões, roubos e, no caso das gangues, hispânicas, seqüestro de órgãos. Ao final, Loosle declara os vários esforços feitos pelo FBI, a partir do “acordar das manifestações 1992”, as mesmas citadas pelo jogo, conhecidas como distúrbios de Rodney King, ou apenas com distúrbios de Los Angeles, 1992¹⁹.

Em outras palavras, através do testemunho de Loosle, podemos perceber que o olhar das forças policiais americanas é desinteressado nos problemas de origem da criminalidade violenta associada às periferias pobres das metrópoles: seu olhar é completamente focado no presente. O não compromisso das forças policiais em compreender e analisar a chamada violência sistêmica, que é essa gerada pelos problemas socioeconômicos do capitalismo pós-fordista, se deve à sua própria função social. Sua missão não é cuidar da totalidade do problema da violência, mas somente sua manifestação mais visível no nível das ruas. O olhar para a totalidade da questão não cabe à polícia, mas aos políticos, explicando-se, assim, seu discurso superficial sobre a questão.

O videogame, este meio essencialmente pós-moderno de mídia, através de sua simulação caricata da realidade não dialoga com a realidade diretamente para criar sua caricatura, mas com a sua representação através de outros meios, principalmente os meios socialmente hegemônicos, ou seja, aqueles com alto poder de difusão ou alto poder convencimento sobre a interpretação da realidade. O jogo dialoga, portanto, com o simulacro da realidade, funcionando muitas vezes como instância reforçadora, naturalizadora ou cristalizadora de estereótipos socioespaciais. Convida o jogador a uma interação passiva, já que mesmo interagindo e vivendo as aventuras do jogo não se torna um autor verdadeiro da mensagem. O videogame não estimula qualquer forma de crítica socioespacial, mas sim a aceitação de um discurso difundido por outros meios. Dentro desse processo, nos baseamos em Azevedo (2006) para afirmar que a capacidade dos sujeitos de desenvolver leituras críticas quanto ao conteúdo discursivo-ideológico do videogame, “está associada a posicionalidade do observador/consumidor” do jogo e “ao questionamento de sua estabilidade identitária” (AZEVEDO, 2006, p. 72).

¹⁹ <http://www.fbi.gov/congress/congress06/loosle100306.htm>, 01/09/2007.

V – CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao final deste trabalho, tendo detalhado a maneira como é construída a espacialidade ilusória (ou lúdica) do mundo virtual e, também, decodificado o conteúdo discursivo acerca de temáticas espaciais, explícitos no jogo *GTA: San Andreas*, podemos certamente afirmar que este jogo de videogame, assim como muitos outros que seguem uma mesma estrutura lúdico-narrativa, transmite mensagens, inclusive sobre temáticas socioespaciais, através da experiência textual-sensorial e sógnico-simbólica vivenciada pelo jogador através de uma atividade lúdica mediada pelos meios da informática-eletrônica.

No processo de compreensão do discurso socioespacial do jogo, tivemos a clara confirmação da importância que tem o conhecimento das teorias da comunicação e do conhecimento, estudadas por variados campos teóricos – citamos aqui a semiologia, a psicologia cognitiva e a arqueologia discursiva –, para o estudo do espaço representado e o espaço concebido pelas mentes dos indivíduos. O arcabouço teórico-conceitual advindo dessas áreas de estudo nos permitiu abordar imagens e textos de forma articulada, de forma que pudemos ler, decifrar, decodificar, mensagens, discursos socioespaciais no jogo, tratando, entre outras coisas, da fragmentação e dos territórios e territorialidades urbanos.

Muito importante, também, para dotar esse trabalho de maior profundidade analítica, foram as teorias que tratam das novas mídias infográficas e, mais especificamente, dos videogames. A partir desta base teórica pudemos conhecer mais intimamente o funcionamento de um videogame, saber como trabalham seus produtores e como se produz o espaço virtual interativo. Esse conhecimento nos possibilitou analisar o videogame como uma forma de representação diferente das outras, assim como, nos permitiu uma maior ousadia na tentativa de decifrar o método de produção do cenário e da população de caracteres-figurantes distribuída.

O *GTA: San Andreas*, um *best seller* dos videogames, oferece aos seus usuários um cenário virtual, com ilusão de tridimensionalidade e povoado, que representa iconicamente cidades e parte do interior de uma “grande Califórnia reduzida” – porque, apresentada

como um único estado, *San Andreas* concentra elementos icônicos significativos da Califórnia e de seus estados vizinhos, aglomerados em uma “representação abreviada” do espaço. Esse espaço lúdico/ilusório, produzido por equações matemáticas criadas pelos produtores do jogo com o uso de *softwares* específicos e realizadas pelo computador, representa paisagens, lugares, cenários dos Estados Unidos que servem de palco, ambientam as ações, a ficção e a jogabilidade a ser vivenciada pelo jogador.

Contudo, a representação que o jogo faz desses lugares e, mais precisamente, das cidades São Francisco, Las Vegas e, principalmente Los Angeles, não é uma representação neutra. Ele comunica a seus jogadores um certo olhar e uma certa interpretação da composição socioespacial de tais cidades. Examinando os elementos que compõem a imagem do jogo, tais como cenário, população e cenas editadas, somados ao texto transmitido pelas falas das personagens ou pelos objetivos das missões escritos na tela, podemos ler mensagens, enunciados e, logo, um discurso.

Analisando à luz da geografia podemos reconhecer no discurso do jogo diversos padrões de fragmentação urbana, porém, os que mais se destacam são os que apresentam a cidade como dividida por: status sócio-econômico; grupo identitário, ligado à cor ou etnicidade; mas, também, por estilo de vida. Também são muitas as representações dos territórios e territorialidades no jogo, tanto visíveis na iconografia do jogo, como embutidos na mensagem textual. Os tipos de territórios e territorialidades mais marcantes são os ligados às gangues de rua formadas por “minorias” e às forças policiais e militares, ora podendo ser lidos como problemáticas relacionais, assim como o território defendido por Raffestin (1993), ora vistos como uma coisa, como algo estático. O território formado pelas relações entre os grupos pode ser apreendido pelo fato de C.J. só visualizar com clareza os territórios e suas fronteiras, quando se tratam de territórios ligados ou a sua própria gangue ou aos grupos diretamente rivais, sejam estes a polícia ou as gangues inimigas, de Los Angeles. O território como coisa é apresentado principalmente pela representação cartográfica, que exhibe os territórios como intrínsecos às suas áreas respectivas. Também podemos detectar territorialidades que tecem redes em suas territorializações, como no caso das gangues Balla’s e Vagos que se articularam com outros grupos criminosos de outros

lugares do país e de outros continentes, para se fortalecerem frente à gangue de C.J.. Depois, é C.J. quem desarticula a rede de grupos aliados aos Balla's e, assim, os desterritorializa para poder re-territorializar sua própria gangue, formando, para isso, novas redes de criminalidade.

Contudo, apesar de tão rica e detalhada a representação e o discurso do jogo quanto a fragmentação e aos territórios e territorialidades, tal representação é na verdade bastante superficial, pois apresenta esta realidade socioespacial de forma estática, atemporal, sem passado e sem futuro, como que num eterno presente. Neste espaço simulado as coisas são simuladas apenas em sua exterioridade, sua forma, imagem, sua aparência imediata. Não há como o jogador encontrar no jogo qualquer referência às razões socioeconômicas para a fragmentação urbana, os territórios e territorialidades em conflito e a violência.

Deve ser destacado o fato de o jogo fazer referência não só a espaços, mas, também, a certos fatos históricos e mesmo a situações fictícias de filmes hollywoodianos, que têm como cenário as mesmas cidades. Essa multi-referencialidade, essa intertextualidade do jogo, através das citações a inúmeros fatos reais ou ficcionais, possivelmente conhecidos dos jogadores, tece, nas mentes destes, relações com suas bases individuais de conhecimentos, tornando o jogo mais cativante, pois mais passível de encontrar nessas mentes, conhecimentos ou imagens mentais armazenados que se articulem com as informações apresentadas, em outras palavras, servem como contexto do signo. Essa representação, assim como a de todos os mundos ficcionais, é incompleta e deixa lacunas que são preenchidas pelos próprios jogadores através da aferição contextual. Entre os jogadores haverá aqueles que moram nas cidades representadas e, portanto, têm, ou acreditam ter, um conhecimento mais profundo de tais realidades representadas e possivelmente um posicionamento mais crítico da representação do jogo, por terem já em suas mentes uma representação mental da cidade e uma compreensão mais profundidade sua espacialidade. Entretanto, também haverá os que só conhecem tais cidades a partir das diversas mídias, como jornais, livros, filmes e relatos. Esses últimos, provavelmente a maioria dos jogadores, constroem suas compreensões de tais cidades principalmente através das informações que recebem dessas mídias.

Entre os meios em que podemos detectar a emissão de discursos semelhantes, ou seja, que abarquem a mesma temática, com o mesmo enfoque, o mesmo enquadramento e a mesma abordagem, ou no mínimo, de forma muito semelhante, estão as mídias jornalísticas, a literatura, o cinema, bem como o discurso das instituições policiais. Essas instâncias discursivas, como vimos, têm suas razões intrínsecas para também encararem as temáticas espaciais estudadas de maneira superficial, atenta apenas às exterioridades dos eventos e das formas, assim como, desinteressada nas razões sociais, econômicas e históricas que estão por traz dos fenômenos espaciais representados no jogo.

Dessa maneira, apesar da novidade da forma moderna de se representar o espaço nos videogames, diferente do cinema, da literatura, da fotografia e apesar da utilização de recursos complexos para se construir uma “espacialidade” virtual, com capacidade para representar nesse espaço uma série de conceitos e noções geográficas, o conteúdo final apresentado traz um discurso sobre tais espaços que pode ser encontrado em muitas outras formas de representação; um discurso estereotipado presente na maioria dos filmes policiais, principalmente os da indústria norte-americana, mas também na maioria dos cadernos policiais dos jornais e revistas e nos discursos policiais institucionais.

Não podemos dizer que o jogo cria um falso olhar sobre as cidades, ou que tenta incutir qualquer tipo de preconceito sobre a espacialidade urbana apresentada de forma propositada. Mas podemos dizer que o jogo é mais um meio de representação, que através de signos bastante complexos, dinâmicos e persuasivos reproduz uma visão estereotipada das cidades, colaborando na naturalização e cristalização de tal forma estereotipada de ler o espaço urbano.

Vimos, portanto, que o videogame *GTA: San Andreas* é um produto cultural que emite uma certa representação sobre temáticas socioespaciais, sendo, portanto, passível de análise pela geografia cultural, e que a representação que faz sobre as temáticas analisadas não é feita individualmente, mas dialoga intertextualmente com diversos outros meios de representação e discurso, também passíveis de análise pela geografia cultural.

Acreditamos com este trabalho ter contribuído com um primeiro passo para a construção de uma metodologia analítica para observação dos videogames sob um prisma

geográfico. Contudo, não apenas o *GTA* pode ser analisado sob outras possíveis metodologias, como também existem muitos tipos diferentes de videogame completamente diferentes que não teriam como se encaixar na metodologia de análise aqui proposta.

Essa pesquisa, portanto, não se esgota em si mesma. Durante nosso percurso, ao longo dessa dissertação, muitas lacunas foram reconhecidas, muitas questões não foram respondidas e outras questões se sucederam. Para concluir uma arqueologia do discurso, como proposta por Foucault, teríamos, por exemplo, que conhecer profundamente as outras manifestações discursivas que formam o campo associado do discurso do jogo. Portanto, caberia analisar a intertextualidade enunciativa do jogo, procurando mapear outros jogos, filmes, seriados, jornais e telejornais, bem como o discurso da instituição policial, no que se refere aos conceitos geográficos destacados.

Uma outra linha de pesquisa que poderia se abrir seria um aprofundamento maior no estudo da importância dos videogames na formação do imaginário geográfico de seus usuários. Nesse sentido seria fundamental fazer enquetes com os jogadores sobre o jogo e as temáticas geográficas selecionadas, separando os jogadores entre os que já conhecem as cidades representadas, ou moram nelas e os que não as conhecem, a não ser através das mídias jornalísticas ou fictícias.

Os próprios videogames são muito diversos, portanto, caberia realizar outros estudos como esse, com o objetivo de buscar entender como a espacialidade e os discursos espaciais são representados pelos mais variados estilos de jogos de videogames. Fazendo-se diversas pesquisas com videogames diversos poder-se-á iniciar-se o esboço da construção de uma teoria mais completa e mais complexa sobre os videogames na geografia.

Estamos certos de que o estudo das representações espaciais presentes nas diversas formas de mídia, inclusive os videogames, compõe um campo de pesquisa que ainda tem muito a se desenvolver e contribuir na fundamentação teórica da geografia cultural, na medida em seu crescente esclarecimento em nível acadêmico fornece embasamento para a compreensão da forma como discursos e ideologias dialogam nas mentes dos indivíduos e, assim, participam na construção de conceitos espaciais e, portanto, de maneiras de compreender o espaço e os fenômenos espaciais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AZEVEDO, A. F. Geografia e cinema. In: AZEVEDO, A. F.; PIMENTA, J. R.; SARMENTO, J. (Orgs.) **Ensaio de geografia cultural**. Porto: Figueirinha, 2006. p. 59-79.

BARTHES, R. **Elementos de semiologia**. São Paulo: Cultrix, 2006. 116p.

BAUDRILLARD, J. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Cia das Letras, 2004.

BRIDGE, G.; WATSON, S. City Differences. In: BRIDGE, G.; WATSON, S. (Orgs.) **A companion to the city**. Oxford: Blackwell, 2005. p. 251-260.

CAILLOIS, R. The definition of play: the classification of games. In: SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. (orgs.) **The game design reader**. Massachusetts: MIT Press, 2006. p. 122-155.

CHAUI, M. **Simulacro e poder: uma análise da mídia**. São Paulo: Perseu Abramo, 2006. 142p.

CHORLEY, P. J. e HAGGETT, P. **Models in Geography**. Londres: Methuen, 1971. 239p.

CLAVAL, P. As abordagens da geografia cultural. In: CASTRO, I. E.; CORRÊA, R. L.; GOMES, P. C. C. **Explorações geográficas**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1997.

_____. A contribuição francesa ao desenvolvimento da abordagem cultural na geografia. In: CORRÊA, R. L.; ROSENDAHL, Z. (Orgs.). **Introdução à geografia cultural**, Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003. p. 147-166.

CORRÊA, R. L. **O espaço urbano**. São Paulo: Ática, 1999. 94p.

COSGROVE, D. E. Em direção a uma geografia cultural radical: problemas da teoria. In: CORRÊA, R. L.; ROSENDAHL, Z. (Orgs.). **Introdução à geografia cultural**, Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003. p. 103-134.

COSTA, M. H. B. V. Geografia cultural e cinema: práticas, teorias e métodos. In: **Geografia: temas sobre cultura e espaço**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2005. p. 43-78.

DAVIS, M. From City of Quartz: Excavating the Future of Los Angeles. In: BRIDGE, G.; WATSON, S. (Org.) **The Blackwell city reader**. Oxford: Blackwell, 2005. p. 323-331.

ECO, U. **Semiótica e filosofia da linguagem**. Lisboa: Stória, 2001. 326p.

FOUCAULT, M. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense, 1989. 239p.

GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 1989. 213p.

_____. **O saber local**. Petrópolis: Vozes, 2004. 366p.

HAESBAERT, R. **Territórios alternativos**. Niterói: EdUFF, 2002. 186p.

_____. **O mito da desterritorialização:** do “fim dos territórios” à multiterritorialidade. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2006. 395p.

HALL, S. **Representation:** cultural representations and signifying practices. Londres: Sage Publications, 2003.

HARVEY, D. **A justiça social e a cidade.** São Paulo: Hucitec, 1980.

_____. **Condição pós-moderna.** São Paulo: Loyola, 2000. 349p.

HORNBY, A. S. **Oxford advanced learner’s dictionary** of current English. Sixth edition. Oxford: Oxford University Press, 2004.

HOUSER, D. Game of Life: entrevista com Dan Houser. **Blueprint**, Londres, p. 36-39, dez. 2004.

HUIZANGA, J. Nature and significance of play as a cultural phenomenon. In: SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. (Org.) **The game design reader**. Massachusetts: MIT, 2006. p. 96-121.

JENKINS, H. Game Design as Narrative Architecture. In: SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. (Org.) **The game design reader**. Massachusetts: MIT, 2006. p. 670-689.

JOHNSON, S. **Cultura da interface.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001. 189p.

JUUL, J. **Half-real**. Massachusetts: MIT, 2005. 233p.

KATZNELSON, I. from City trenches: urban politics and the patterning of class in the US. In: BRIDGE, G.; WATSON, S. (Org.) **The Blackwell city reader**. Oxford: Blackwell, 2005. p. 251-260.

LEVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2005. 260p.

LYNCH, K. **A imagem da cidade**. São Paulo: Martins Fontes, 2006. 227p.

MARCUSE, P. Cities in Quarters. In: BRIDGE, G e WATSON, S. (Org.) **A companion to the city**. Oxford: Blackwell, 2005. p. 270-281.

MORAES, A. C. R. M. **Ratzel**. São Paulo: Ática, 1990. 199p.

_____. **Ideologias geográficas**. São Paulo: Annablume, 2005. 156p.

NÖTH, W.; SANTAELLA, L. **Imagem**: cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 2005. 222p.

PEIRCE, C. S. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2005. 337p.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: LTC, 1990. 370p.

RAFFESTIN, C. **Por uma geografia do poder**. São Paulo: Ática, 1993.

RATZEL, F. Geografia do homem (antropogeografia). In: MORAES, A. C. R. M. **Ratzel**. São Paulo: Ática, 1990. p. 32-107.

SACK, R. D. **Human territoriality: its theory and history**. Cambridge: Cambridge University Press, 1986.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. Preface. In: In: SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. (Org.) **The game design reader**. Massachusetts: MIT, 2006. p. xvii-xxvi.

SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano**. São Paulo: Paulus, 2004. 357p.

SANTOS, M. O Retorno do Território. In: SANTOS, M. et alli (org.) **Território, globalização e fragmentação**. São Paulo: Hucitec, 1996.

_____. **Por uma geografia nova**. São Paulo: Hucitec, 1980. 236p.

SASSEN, S. Analytic Borderlands: Race, Gender and Representation in the New City. In: **Re-presenting the city**. New York: New York University Press, 1996. p. 183-202.

_____. from Globalization and its discontents. In: BRIDGE, G.; WATSON, S. (Org.) **The Blackwell city reader**. Oxford: Blackwell, 2005. p.161-170.

SAUSSURE, F. **Curso de lingüística geral**. São Paulo: Hucitec, 2004. 279p.

SILVA, M. **Sala de aula interativa**. Rio de Janeiro: Quartet, 2002. 219p.

SIMMEL, G. The metropolis and mental life. In: BRIDGE, G.; WATSON, S. (Org.) **The Blackwell city reader**. Oxford: Blackwell, 2005. p. 11-19.

SOJA, E. W. **Geografias pós-modernas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993. 324p.

SOUZA, M. J. L. O Território: Sobre Espaço e Poder, Autonomia e Desenvolvimento. In: CASTRO, I. E. et al (org.) **Geografia: conceitos e temas**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001. p. 77-116.

STANISLAWSKI, D. Origem e difusão da cidade em tabuleiro de xadrez. In: **Cultura, espaço e o urbano**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2006. p. 13-46.

WERTHEIM, M. **Uma história do espaço** – de Dante à Internet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

<http://ian-albert.com/misc/gtasa.php>. Acesso em 10 de abril de 2007.

<http://ir.take2games.com>. Acesso em 1 de setembro de 2007.

<http://www.fbi.gov/congress/congress06/loosle100306.htm>. Acesso em 1 de setembro de

<http://www.t2.tv.com>. Acesso em 1 de setembro de 2007.

<http://www.take2games.com>. Acesso em 1 de setembro de 2007.

<http://www.usdoj.gov/dea/pubs/history/1985-1990.html>. Acesso em 1 de setembro de 2007.

<http://www.wikipedia.com>. Acesso em 10 de abril de 2007.

ANEXO 1 – FIGURAS

Anexo 1 - Figuras



Figura 1
Imagem de cena de versão antiga
Fonte: www.wikipedia.com



Figura 2.1
Imagem do avatar C.J.
Fonte: GTA: *San Andreas*



Figura 2.2
Imagem do avatar Tommy
Fonte: GTA: *Vice City*



Figura 3
Imagem de link de porta
Fonte: GTA: *San Andreas*



Figura 4.1
Imagem de cenário de interior - casa de C.J.
Fonte: GTA: *San Andreas*

Anexo 1 - Figuras



Figura 4.2
Imagem de cenário de interiores
Fonte: GTA: *San Andreas*



Figura 4.3
Imagem de cenário de interiores
Fonte: GTA: *San Andreas*

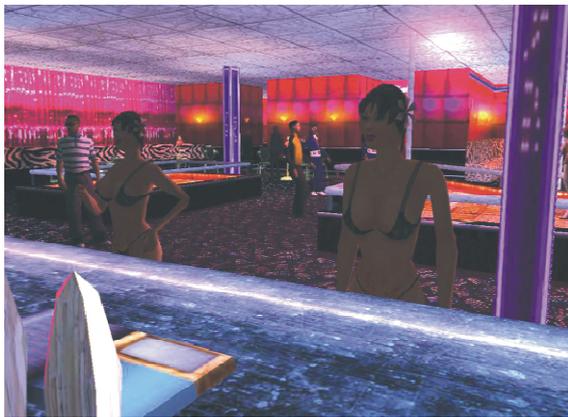


Figura 4.4
Imagem de cenário de interiores
Fonte: GTA: *San Andreas*



Figura 5
Imagem do *link* de fases
Fonte: GTA: *San Andreas*

Anexo 1 - Figuras



Figura 6.1
Foto de Hoover Dam
Fonte: <http://www.usbr.gov/power/data/sites/hoover/hvrpp3.jpg>



Figura 6.2
Imagem de Sherman Dam
Fonte: GTA: *San Andreas*



Figura 7.1
Foto de Los Angeles skyline
Fonte: <http://bpdupdateonline.org/sitebuildercontent/sitebuilderpictures/LosAngelesSkylineAtNight.JPG>



Figura 7.2
Imagem de Los Angeles skyline
Fonte: GTA: *San Andreas*



Figura 8.1
Imagem de Red Country
Fonte: GTA: *San Andreas*



Figura 8.2
Imagem de Red Country
Fonte: GTA: *San Andreas*

Anexo 1 - Figuras



Figura 8.3
Imagem de Red Country
Fonte: GTA: *San Andreas*



Figura 9.1
Imagem de Flint Country
Fonte: GTA: *San Andreas*



Figura 9.2
Imagem de Flint Country
Fonte: GTA: *San Andreas*



Figura 10.1
Foto panorâmica de São Francisco

Fonte: <http://www.sxc.hu/browse.phtml?f=download&id=90770>



Figura 10.2
Imagem panorâmica de São Fierro
Fonte: GTA: *San Andreas*



Figura 11
Imagem panorâmica de Bone County
Fonte :GTA: *San Andreas*

Anexo 1 - Figuras



Figura 12.1
Imagem panorâmica de Tierra Robada

Fonte: GTA: *San Andreas*

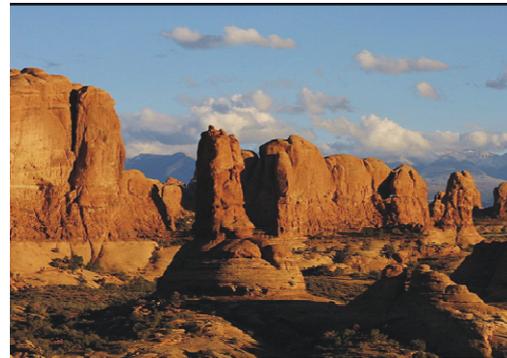


Figura 12.2
Foto panorâmica do Arch National Park

Fonte: http://www.earthjustice.org/assets/photo-gallery/earthjustice_lockhart_1024.jpg



Figura 13.1
Foto panorâmica de Las Vegas's Strip

Fonte: <http://www.wikipedia.com>

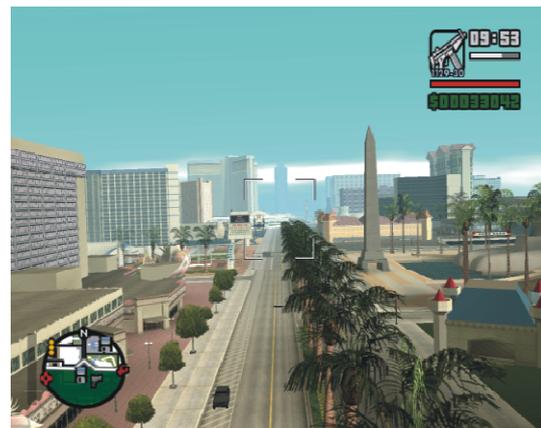


Figura 13.2
Imagem panorâmica de The Strip - Las Venturas

Fonte: GTA: *San Andreas*



Figura 13.3
Foto placa: "Bem-vindo à fabulosa Las Vegas"

Fonte: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/6d/LasVegasSign06212005.jpg>



Figura 13.4
Imagem de placa: "Bem-vindo à fabulosa Las Venturas"

Fonte: GTA: *San Andreas*

Anexo 1 - Figuras



Figura 14.1
Imagem do porto de Los Santos
Fonte:GTA: *San Andreas*



Figura 14.2
Imagem do aeroporto de Las Venturas
Fonte:GTA: *San Andreas*



Figura 15.1
Foto aérea do sistema viário de Los Angeles
Fonte: <http://www.wikipedia.com>



Figura 15.2
Imagem do sistema viário de Los Santos
Fonte:GTA: *San Andreas*

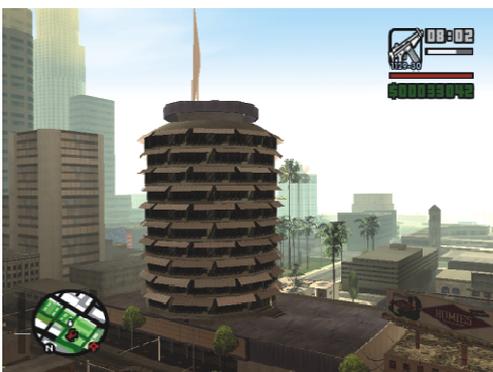


Figura 16.1
Imagem do Capitol Tower - Los Santos
Fonte:GTA: *San Andreas*



Figura 16.2
Foto do Capitol Tower - Los Angeles
Fonte: <http://www.wikipedia.com.br>

Anexo 1 - Figuras



Figura 17.1
Imagem do Observatório Griffith
Fonte:GTA: *San Andreas*



Figura 17.2
Foto do Observatório Griffith
Fonte:http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/05/Griffith_observatory.jpg



Figura 18.1
Imagem do Grauman's Chinese Theater
Fonte:GTA: *San Andreas*



Figura 18.2
Foto do Grauman's Chinese Theater
Fonte: <http://www.wikipedia.com>



Figura 19.1
Imagem do Westin Bonaventure Hotel
Fonte: GTA: *San Andreas*



Figura 19.2
Foto do Westin Bonaventure Hotel
Fonte: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/3/3a/Westin_Bonaventure_Hotel.jpg

Anexo 1 - Figuras



Figura 20.1
Imagem de Watts Tower - Los Santos
 Fonte: GTA: *San Andreas*



Figura 20.2
Foto de Watts Tower - Los Angeles
 Fonte: <http://www.wikipedia.com>



Figura 21.1
Imagem da Calçada da Fama - Los Santos
 Fonte: GTA: *San Andreas*



Figura 21.2
Foto Calçada da Fama - Los Angeles
 Fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/Image:Hollywood_Walk_of_Fame.jpg

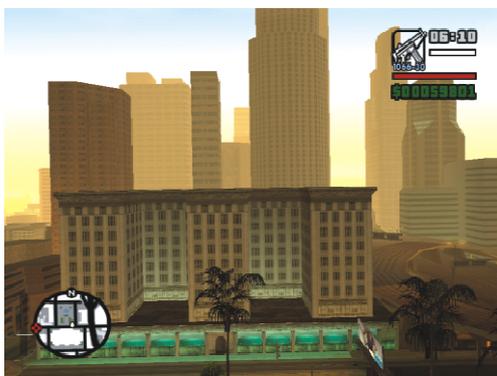


Figura 22.1
Imagem do Biltmore Hotel Office Tower - LS
 Fonte: GTA: *San Andreas*



Figura 22.2
Foto do Biltmore Hotel Office Tower - LA
 Fonte: <http://portal.oakwood.com/profiles/images/0901/5673/Photos/Metro-417-Night-time-pic.jpg>

Anexo 1 - Figuras



Figura 23.1
Imagem de Rodeo - Los Santos
Fonte: GTA: *San Andreas*



Figura 23.2
Imagem de Mulholland - Los Santos
Fonte: GTA: *San Andreas*



Figura 24
Imagem do letreiro de Vinewood - Los Santos
Fonte: GTA: *San Andreas*



Figura 25
Imagem da periferia de Los Santos
Fonte: GTA: *San Andreas*



Figura 26
Imagem de Ganton - Los Santos
Fonte: GTA: *San Andreas*



Figura 27
Imagem de edifício em Willowfield
Fonte: GTA: *San Andreas*

Anexo 1 - Figuras



Figura 28.1
Imagem de Gant Bridge - San Fierro
Fonte: GTA: *San Andreas*



Figura 28.2
Foto da Golden Gate - São Francisco
Fonte: <http://www.wikipedia.com>



Figura 29.1
Imagem do bondinho de San Fierro
Fonte: GTA: *San Andreas*



Figura 29.2
Foto do bondinho de São Francisco
Fonte: <http://www.wikipedia.com>



Figura 30.1
Imagem Transamerica Pyramid - San Fierro
Fonte: GTA: *San Andreas*

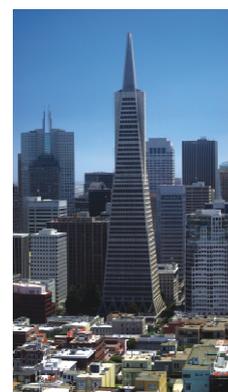


Figura 30.2
Foto Transamerica Pyramid - São Francisco
Fonte: <http://www.wikipedia.com>

Anexo 1 - Figuras



Figura 31.1
Imagem do Visage Hotel
Fonte: GTA: *San Andreas*



Figura 31.2
Foto do Mirage Hotel
Fonte: <http://www.wikipedia.com>



Figura 32.1
Imagem do Luxor Hotel - Las Venturas
Fonte: GTA: *San Andreas*



Figura 32.2
Foto do Luxor Hotel - Las Vegas
Fonte: <http://www.wikipedia.com>



Figura 33.1
Imagem do Cassino Pink Swan - Las Venturas
Fonte: GTA: *San Andreas*



Figura 33.2
Foto do Cassino Flamingo - Las Vegas
Fonte: <http://www.wikipedia.com>

ANEXO 2 – MAPAS

Anexo 2 - Mapas



Mapa 1 - Mapa digital do jogo

Fonte: GIA: *San Andreas*

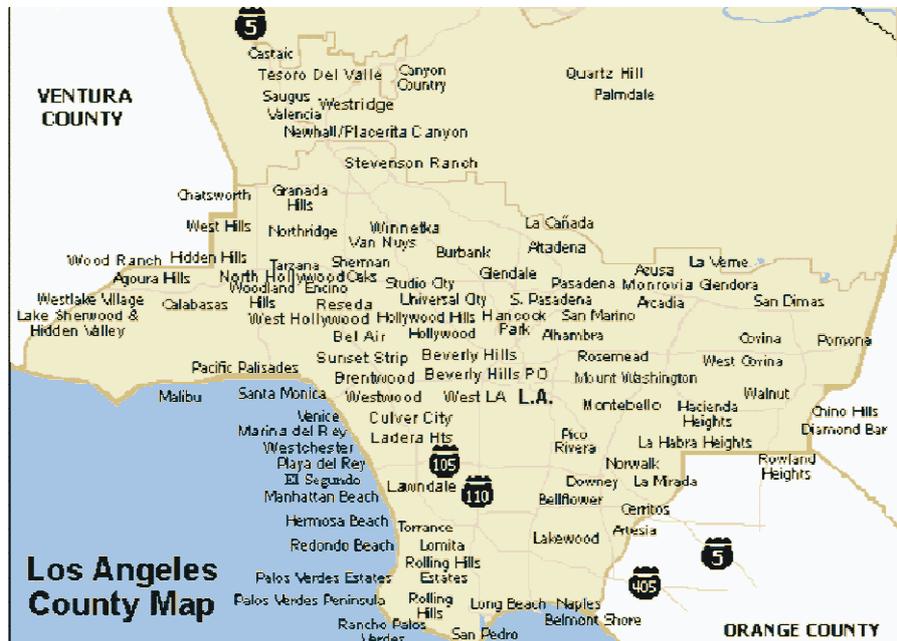
Anexo 2 - Mapas



Mapa 2 - Mapa obtido através de “levantamento aéro-fotogramétrico” digital feito por Ian Albert

Fonte: <http://ian-albert.com/misc/gtasa.php>

Anexo 2 - Mapas



Mapa 3.1 - Croqui digital do condado de Los Angeles

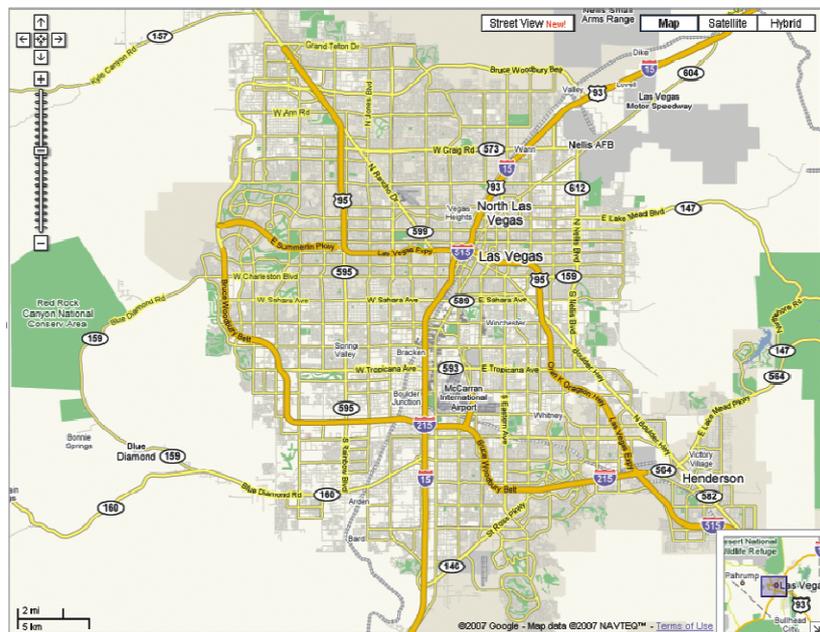
Fonte: <http://www.househunt-world.com/maps/ca/la/la-county.gif>



Mapa 3.2 - Mapa de Los Santos

Fonte: GTA: *San Andreas*

Anexo 2 - Mapas



Mapa 4.1- Mapa de Las Vegas
 Fonte: <http://www.googlemaps.com>

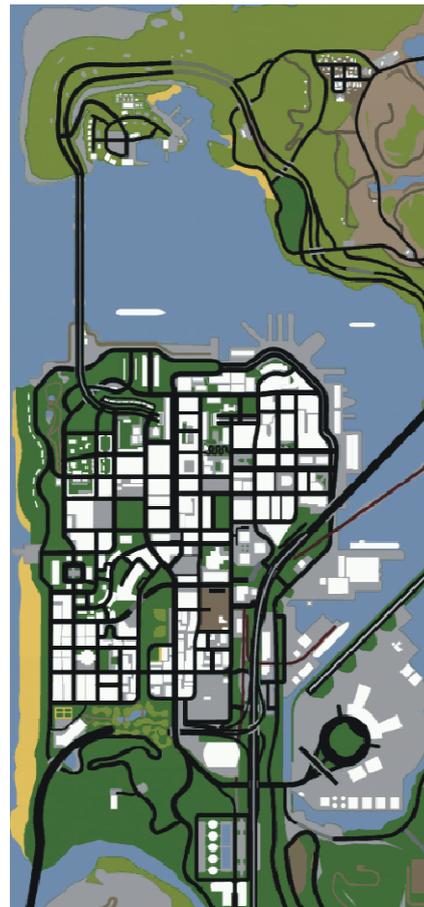


Mapa 4.2 - Mapa de Las Venturas
 Fonte: GTA: *San Andreas*

Anexo 2 - Mapas



Mapa 5.1 - Recorte de mapa de São Francisco
 Fonte: http://www.lib.utexas.edu/maps/world_cities/san_francisco.jpg



Mapa 5.2 - Mapa de Los Santos
 Fonte: GTA: *San Andreas*

ANEXO 3 – CATÁLOGO DOS CARACTERES/FIGURANTES

Anexo 3 - Catálogo dos Figurantes*

Estilo casual

Homens brancos



Homens brancos



Homens asiáticos



Homens negros



Homens latinos



Mulher latina



Mulheres brancas



Mulher asiática



Mulheres negras



* Todas as imagens do anexo 3 foram retiradas do jogo GTA: *San Andreas*

Anexo 3 - Catálogo dos Figurantes

Estilo casual chique

Homens brancos



Mulheres brancas



Estilo casual simples

Homens brancos



Homens latinos



Homens negros



Estilo simples

Homens brancos



Homens negros



Mulher latina



Mulher branca



Mulher negra



Anexo 3 - Catálogo dos Figurantes

Estilo chique

Homens brancos



Homem asiático



Homem negro



Mulheres negras



Mulheres brancas



Mulher latina



Mulher asiática



Estilo esporte e praia

Homens brancos



Mulher negra



Homens negros



Mulheres brancas



Anexo 3 - Catálogo dos Figurantes

Estilo executivo

Homens brancos



Homens asiáticos



Homem negro



Estilo sem-teto

Mulheres brancas



Mulheres negras



Homens brancos



Homem negro



Estilos de tribos urbanas

Homens brancos



Homens negros



Homens latinos



Anexo 3 - Catálogo dos Figurantes

Estilo rural
(habitantes das áreas interioranas referentes à Califórnia)

Homens brancos



Mulheres brancas



Estilo rural
(habitantes das áreas referêntes aos demais estados representados)

Homens brancos



Homem índio



Mulheres brancas



Mulheres índias



Anexo 3 - Catálogo dos Figurantes

Profissionais uniformizados

Homens brancos



Homens brancos



Homem latino



Homem negro

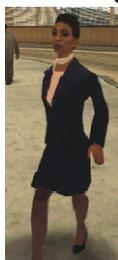


Dançarinas/Stripers

Mulher branca



Mulher negra



Mulher latina



Mulher branca



Meretrizes

Mulheres latinas



Mulher asiática



Mulheres brancas



Mulheres negras



Anexo 3 - Catálogo dos Figurantes

Gangues de rua

Aztecas - Los Santos



Grove Street Family's - Los Santos



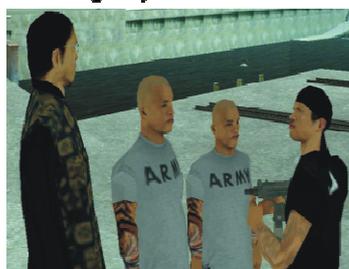
Vagos - Los Santos



Ballas - Los Santos



Da Nang Boys - San Fierro



Rifas - San Fierro



Mountain Cloud Boys - San Fierro



Traficantes

Traficante negro Traficante branco



ANEXO 4 – TABELAS

Anexo 4 - Tabelas

Los Santos	Marginais												Pobres				Classe Média								Ricos																					
	Sem Teto				Prostitutas				Gangues				Traficantes		Simples		Casuais Simples				Casuais				Casuais Chiques				Esporte/Praia				Chiques				Executivos									
	B	N	L	A	B	N	L	A	B	N	L	A	B	N	B	N	L	A	B	N	L	A	B	N	L	A	B	N	L	A	B	N	L	A	B	N	L	A	B	N	L	A				
Market					1	1	1								2				2	2	1		3	2	2		1	0											3	1			1	3		
Mulholland																			1				1				2	1			1				3		1	1	1							
Ocean Docks					1	1	2								2				2				1		1	1																				
Playa de Seville							2				1				1	1			3		1		3	1			1			1	3	1														
Richman																			1	1	1		1				4	1			1				1				2							
Rodeo					1	1	2				1				1				1	2	1		3	3	1	1	5	1	1	1					3	1			2	3						
Santa Maria Beach							1				1				1	2	1		4	3	4		2	2	2	1	2				7	2							1	1	1					
Temple							1				1				1				2	1	1	1	2	2	1		5								2	1			1	1						
Unity Station					1		2				1				1				1	1			1		1																					
Verdant Bluffs															1				2	1	2		1	2	2	1	1				6	1			1				1	1	1	2				
Verona Beach					1	1	2								1	1	3		2	5	3		3	3	2	1	2				5	1	1		2	1			1	1	1					
Vinewood					1		1				1				1		1		3	3	2		2	3	2	1	4								6	2			1	3						
Willowfield	1				1		1				1				1	3			3	3	2		4	3	2	1									2	1	1	1	2	2						

Tabela 1.1
(continuação)

Tabela de caracteres separados por grupo cultural (brancos, negros, latinos e asiáticos) e classe social divididos por áreas em Los Santos.

Anexo 4 - Tabelas

Los Santos	Total por bairro	Total				Total			
		B	N	L	A	Marginais	Pobres	Classe Média	Ricos
	Aeroporto	6	4	1	0	1	0	0	1
Commerce	24	10	7	6	1	3	8	7	6
Downtown Los Santos	17	7	5	3	2	0	3	7	7
East Beach	22	7	9	5	1	4	6	8	4
East Los Santos	16	8	2	6	0	4	6	6	0
El Corona	19	2	10	7	0	4	10	5	0
Ganton	10	1	8	1	0	4	3	3	0
Glen Park	17	7	7	2	1	5	7	5	0
Idlewood	10	1	8	1	0	4	4	2	0
Jefferson	21	7	6	7	1	5	9	7	0
Las Colinas	15	3	6	6	0	4	7	4	0
Little Mexico	21	8	7	4	2	2	6	7	6
Los Flores	27	12	6	7	2	6	10	8	3
Marina	27	15	7	3	2	2	6	8	11

Tabela 1.2

Resumo da tabela de caracteres separados por grupo cultural (brancos, negros, latinos e asiáticos) e classe social divididos por áreas em Los Santos.

Anexo 4 - Tabelas

Los Santos	Total por bairro	Total				Total			
		B	N	L	A	Marginais	Pobres	Classe Média	Ricos
		Market	35	22	8	4	1	3	7
Mulholland	12	6	4	1	1	0	1	5	6
Ocean Docks	11	6	1	3	1	4	4	3	0
Playa de Seville	19	11	3	4	1	3	6	10	0
Richman	13	9	3	1	0	0	3	7	3
Rodeo	35	15	13	5	2	5	5	16	9
Santa Maria Beach	38	18	10	8	2	3	14	18	3
Temple	23	12	6	3	2	3	5	10	5
Unity Station	9	2	3	3	1	4	3	2	0
Verdant Bluffs	25	13	5	5	2	0	6	14	5
Verona Beach	43	17	15	8	2	5	14	18	6
Vinewood	37	19	11	5	2	4	9	12	12
Willowfield	35	16	11	6	2	5	11	10	9

Tabela 1.2
(continuação)

Resumo da tabela de caracteres separados por grupo cultural (brancos, negros, latinos e asiáticos) e classe social divididos por áreas em Los Santos.

Anexo 4 - Tabelas

	Marginais												Pobres						Classe Média										Ricos																				
	Sem Teto				Prosti- tutas				Gangues				Trafi- cantes		Simples			Casuais Simples			Casuais				Casuais Chiques				Esporte/ Praia		Chiques			Executivos															
San Fierro	B	N	L	A	B	N	L	A	B	N	L	A	B	N	B	N	L	A	B	N	L	A	B	N	L	A	B	N	L	A	B	N	L	A	B	N	L	A	B	N	L	A							
Foster Valley														1									1		1	1													1	1	1	3							
Garcia						1					1			1			1		3			1	2																										
Hashburry	2	1			1	1		1							2				2	1	1		5	2		3	1	1													1	1							
Juniper Hill																	1	1	1					2	1	2	2													2									
Juniper Hollow								1									1	1					3	2	2	2	1													1	1	1				1			
Kings												1						1					3	1	2	2	1													2		1	2				1		
Ocean Flats																	1	1					3	2	3	2	1																						
Palisades																	1	1					1	1		1	2																1						
Paradiso																	1						1	1			1	1									2	2						1	3				
Queens						1		1							1		1						1	2			3													3	2		1	1					

Tabela 2.1 (continuação)

Tabela de caracteres separados por grupo cultural (brancos, negros, latinos e asiáticos) e classe social divididos por áreas em San Fierro.

Anexo 4 - Tabelas

	Total por bairro	Total				Marginais	Pobres	Classe Média	Ricos
		B	N	L	A				
San Fierro									
Avispa Country Club	20	12	5	1	2	0	1	12	7
Carton Height	14	4	5	2	3	1	3	6	4
Chinatown	8	3	0	0	5	2	0	3	3
City Hall	13	5	6	1	1	0	2	2	9
Doherty	18	7	5	4	2	3	2	11	2
Downtown	20	8	6	3	3	1	2	7	10
Espanade North	16	6	6	2	2	0	2	11	3
Cramberry Station	9	1	4	3	1	0	1	6	2
Financial	10	4	2	1	3	0	0	4	6

Tabela 2.2

Resumo da tabela de caracteres separados por grupo cultural (brancos, negros, latinos e asiáticos) e classe social divididos por áreas em San Fierro.

Anexo 4 - Tabelas

	Total por bairro	Total				Marginais	Pobres	Classe Média	Ricos
		B	N	L	A				
San Fierro									
Foster Valley	10	5	2	2	1	0	1	3	6
Garcia	10	5	3	1	1	2	2	6	0
Hashburry	26	14	7	1	4	6	6	12	2
Juniper Hill	12	5	2	3	2	0	3	7	2
Juniper Hollow	17	5	4	4	4	1	2	10	4
Kings	17	8	1	4	4	1	1	9	6
Ocean Flats	13	5	2	4	2	0	2	11	0
Palisades	8	4	2	1	1	0	2	5	1
Paradiso	13	3	6	0	4	0	1	4	8
Queens	17	10	4	1	2	2	2	6	7

Tabela 2.2
(continuação)

Resumo da tabela de caracteres separados por grupo cultural
(brancos, negros, latinos e asiáticos) e classe social divididos por
áreas em San Fierro.

Anexo 4 - Tabelas

	Marginais				Pobres				Classe Média								Ricos															
	Sem Teto		Prostitutas		Simples		Casuais Simples		Casuais		Casuais Chiques		Esporte/Praia		Chiques		Executivos															
Las Venturas	B	N	L	A	B	N	L	A	B	N	L	A	B	N	L	A	B	N	L	A	B	N	L	A	B	N	L	A	B	N	L	A
Prickle Pine											1		1	1			3								4	1	1	1	3	2		
Creek					1		1				1		1		1		3	2	3	1	1				1	1	1		1	1		
College + Blackfield											1		1		1		4	1					4	2	2				1	3		
Redsand West					1		1				1						2	1							1	1					1	
Rockshore							1				1	1	2		1	1	1		2	1	1											
Whitewood Estates	1				1		2		1	1			1	1	1		3	3	1	1					1	1			1			
Yellow Bell Golf Club											1		1		1		1		2	1	1		2		1							
Pilgrim											1		1		1		2	2	2	2	1				2	2	1	1	2	2		
Cassinos											1		1		1		3	2	1	1	4				3	1	1	1	2	1		
Spinny Bed									1	1					1		2		1	1					1	1			1	2		

Tabela 3.1

Tabela de caracteres separados por grupo cultural (brancos, negros, latinos e asiáticos) e classe social divididos por áreas em Las Venturas.

Anexo 4 - Tabelas

	Total por bairro	Total				Marginais	Pobres	Classe Média	Ricos
		B	N	L	A				
Las Venturas									
Prickle Pine	18	11	5	1	1	0	1	5	12
Creek	19	8	4	6	1	2	2	10	5
College + Blackfield	19	14	3	1	1	0	2	11	6
Redsand West	9	4	4	1	0	2	1	3	3
Rockshore	8	3	1	3	1	1	2	5	0
Whitewood Estates	19	9	6	3	1	4	4	8	3
Yellow Bell Golf Club	10	6	0	3	1	0	2	7	1
Pilgrim	20	8	6	3	3	0	1	9	10
Cassinós	21	13	4	2	2	0	1	11	9
Spinny Bed	11	5	4	1	1	0	2	4	5

Tabela 3.2

Resumo da tabela de caracteres separados por grupo cultural (brancos, negros, latinos e asiáticos) e classe social divididos por áreas em Las Venturas.

Anexo 4 - Tabelas

	Marginais	Pobres	Classe Média	Ricos
Los Santos	86	173	220	108
San Fierro	19	35	135	82
Las Venturas	9	25	65	54

Tabela 4.1 Resumo dos caracteres separados por classe social e divididos pelas 3 cidades principais.

	Branco	Negro	Latino	Asiáticos
Los Santos	258	171	114	32
San Fierro	114	72	38	47
Las Venturas	81	37	31	12

Tabela 4.2 Resumo dos caracteres separados por grupo cultural (brancos, negros, latinos e asiáticos) e divididos pelas 3 cidades principais.

	Marginais				Pobres				Classe Média				Ricos			
	B	N	L	A	B	N	L	A	B	N	L	A	B	N	L	A
Los Santos	16	34	36	0	68	69	34	1	112	54	36	18	62	26	7	13
San Fierro	6	4	2	7	14	9	12	0	62	29	19	25	32	30	5	15
Las Venturas	4	0	5	0	9	6	10	0	39	14	12	8	29	17	4	4

Tabela 4.3
Resumo dos caracteres separados por classe social e grupo cultural (brancos, negros, latinos e asiáticos) e separados pelas 3 cidades principais.

ANEXO 5 – GRÁFICOS

Anexo 5 - Gráficos

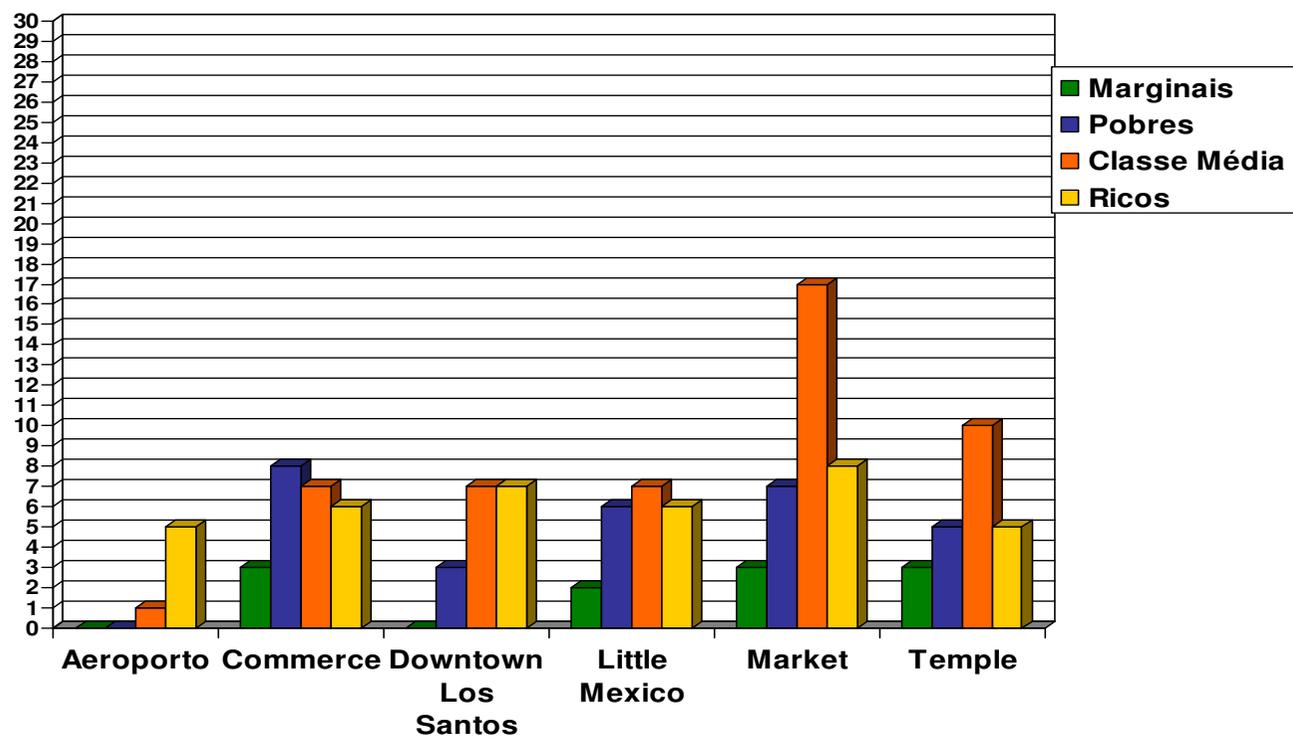


Gráfico 1.1 – Caracteres divididos por classe social nos bairros do centro de Los Santos.

Anexo 5 - Gráficos

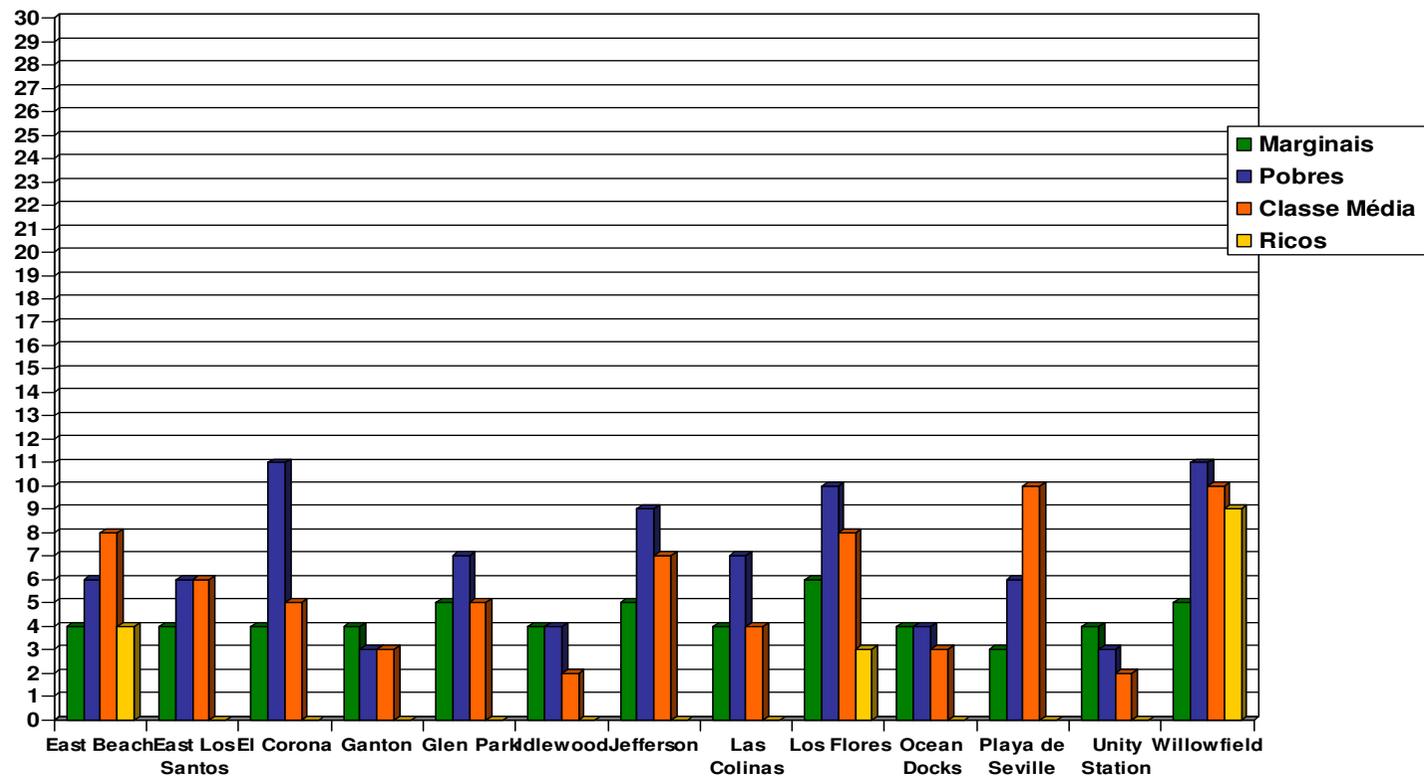


Gráfico 1.2 – Caracteres divididos por classe social nos bairros do leste de Los Santos.

Anexo 5 - Gráficos

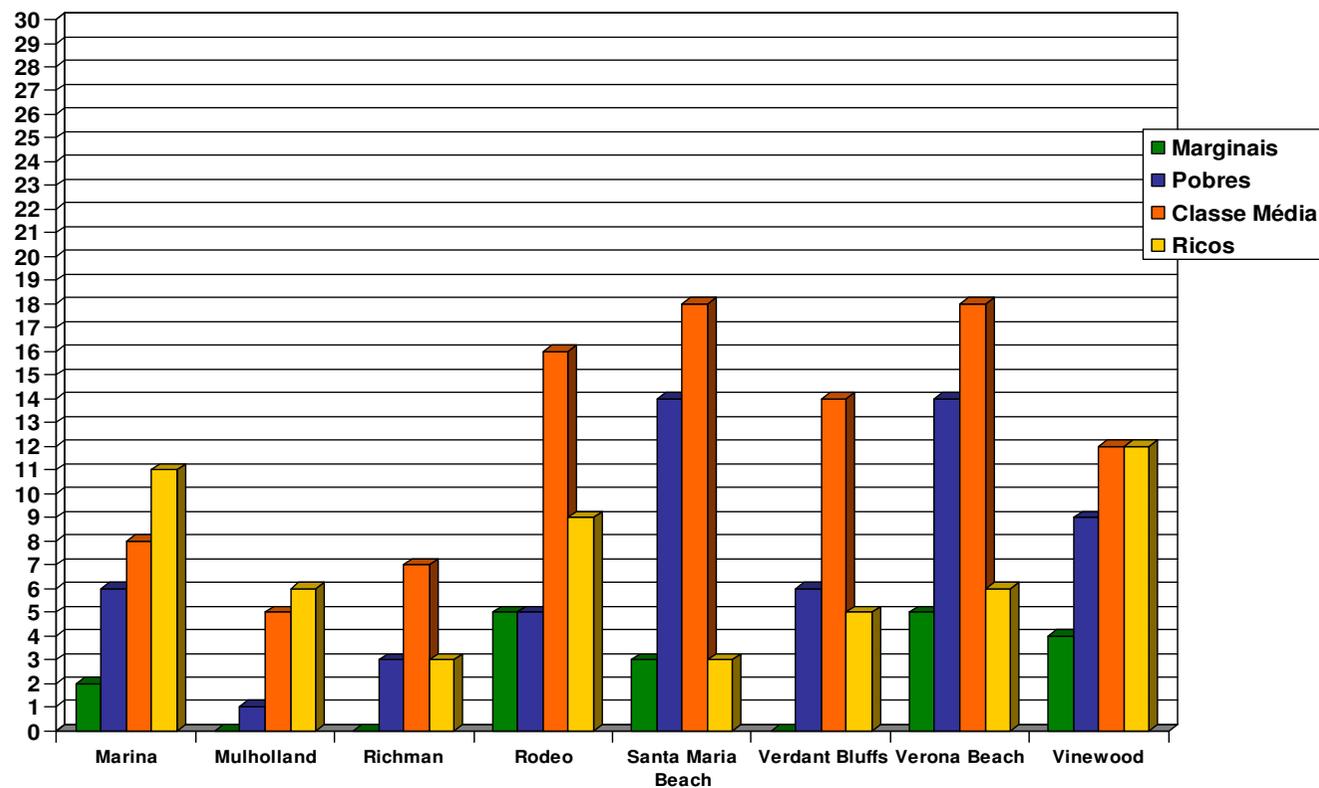


Gráfico 1.3 – Caracteres divididos por classe social nos bairros do oeste de Los Santos.

Anexo 5 - Gráficos

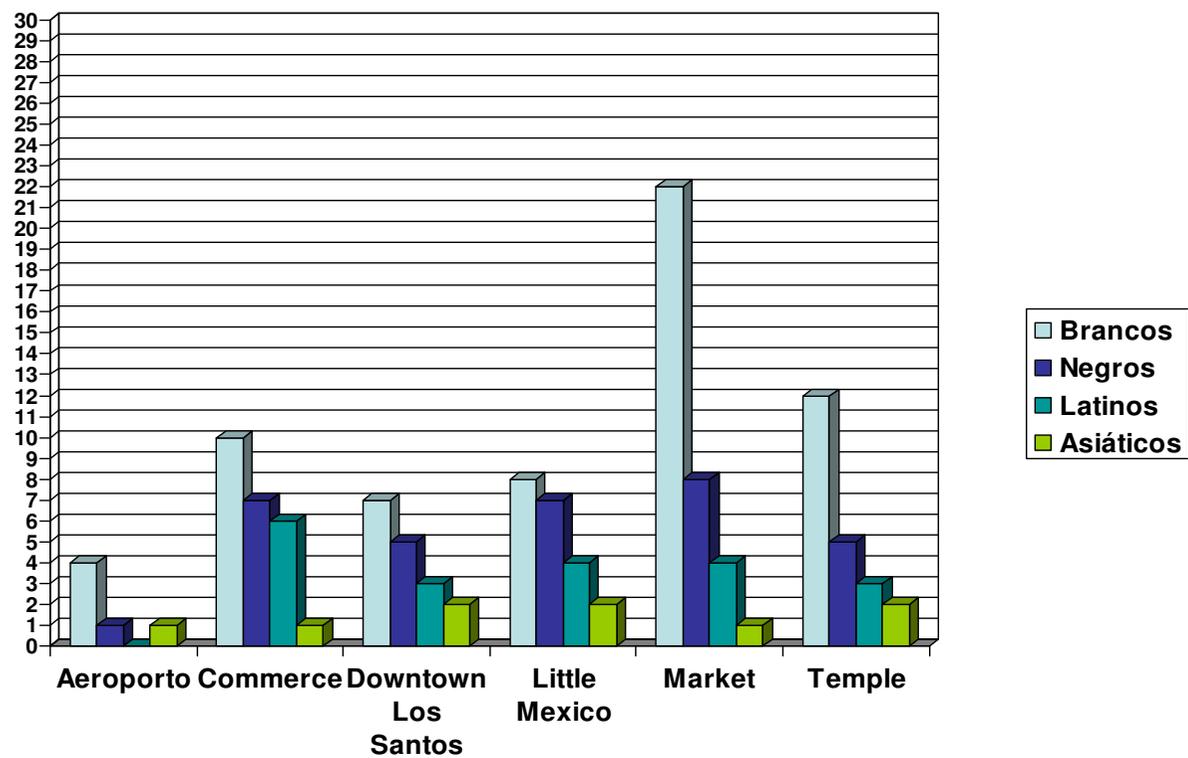


Gráfico 2.1 – Caracteres divididos por grupo cultural (brancos, negros, latinos e asiáticos) nos bairros do centro de Los Santos.

Anexo 5 - Gráficos

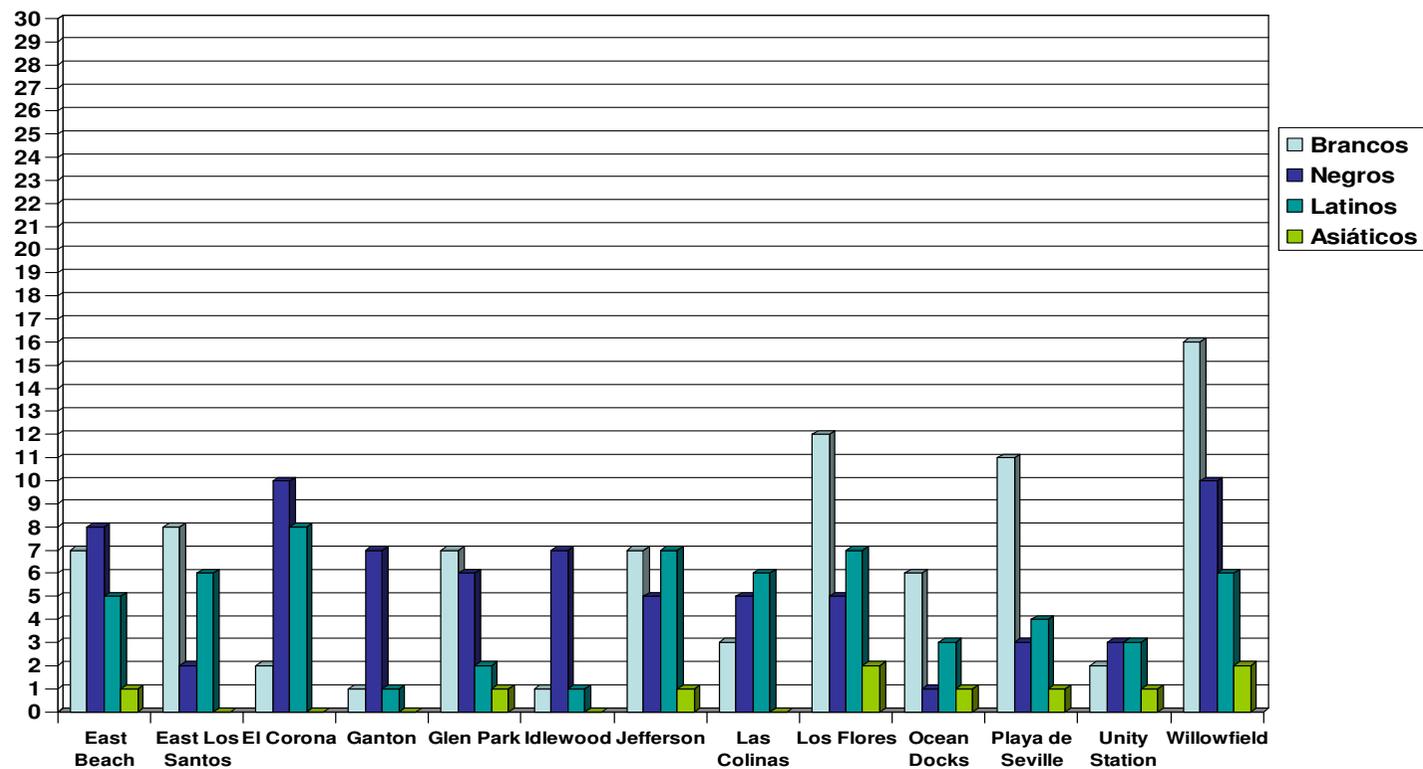


Gráfico 2.2 – Caracteres divididos por grupo cultural (brancos, negros, latinos e asiáticos) nos bairros do leste de Los Santos.

Anexo 5 - Gráficos

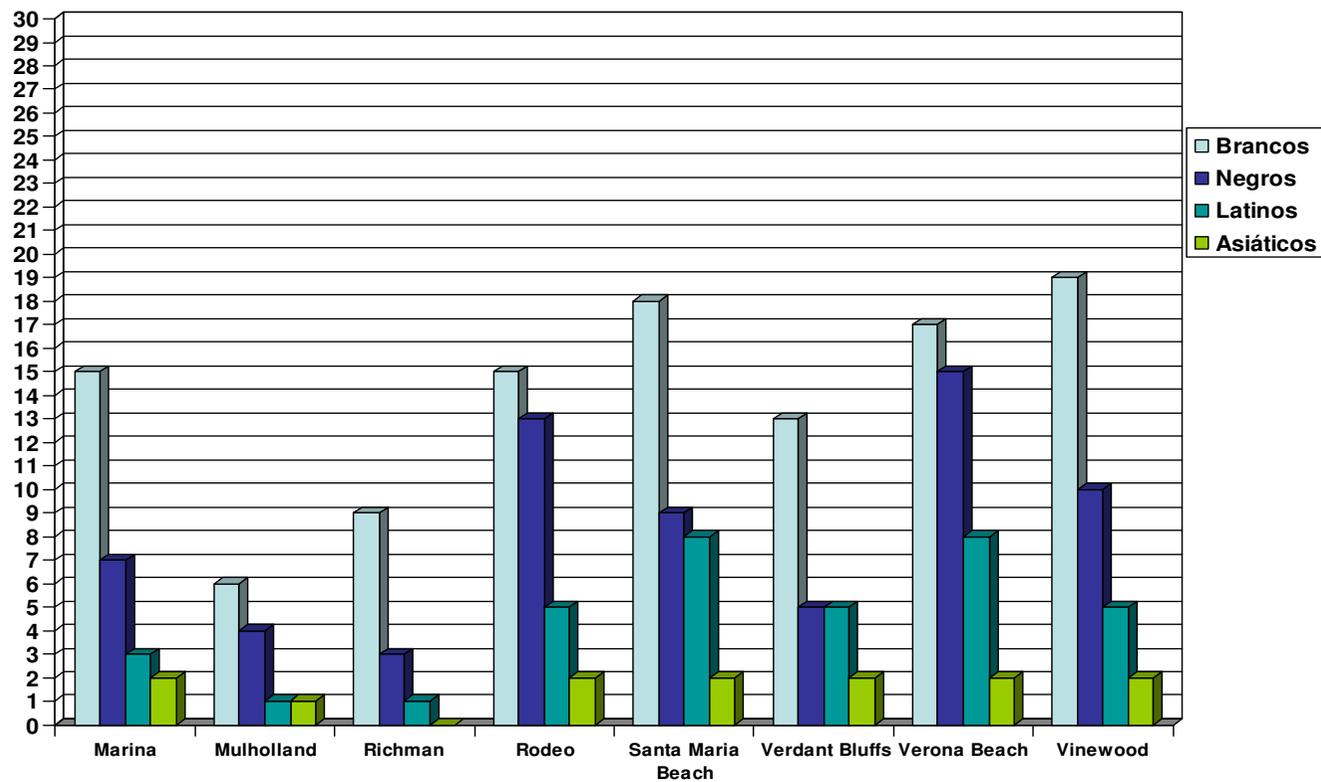


Gráfico 2.3 – Caracteres divididos por grupo cultural (brancos, negros, latinos e asiáticos) nos bairros do oeste de Los Santos.